Nosolo GAMER

NÚMERO: 12 SEPTIEMBRE 2013

LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS DE Nosolo FREAK



ANALIZAMOS

SAINTS ROW 4
THE BUREAU:XCOM
ONE PIECE PIRATE WARRIORS 2
WONDERFUL 101
Y MUCHOS MAS...

ESPECIALES

MICHAEL JACKSON
EL SUEÑO DE UN GAMER

TOM CLANCY
EL SEÑOR DE LA GUERRA

VUELVE EL TIO SAM

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL BLACKLIST

ESPECIAL GODZILLA KING OF THE MONSTERS

Colaboran: Afrikitown - Indiepodcast - Retro entre amigos


FUSION FREAK
Tu Web
de
Cine y Series,
VideoJuegos,
Musica,
Comic,
Frikazadas
y mucho mas,
Entra en www.fusion-freak.com

STAFF



Sergio Aguilera "Gref"- Subdirector



Daniel Ferrer Coordinador de revistas

REDACTORES



Xavier Muñoz "Amunhiky"



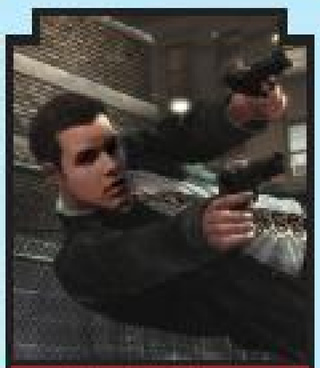
Pedro Quintela "Piti"



Andrey Alfonso



Jose Manuel Jurado "Nights"



Alberto Pérez



Daniel Vega "Seth Garamonde"

COLABORADORES

LUIS AVILES
LUIS ARCAS
MIGUEL A. PERNIA
DAVID PARDINA
LUIS MARTINEZ
ALEJANDRO CLOTET
JOSUA CKULTUR
MARCOS GUISADO

EDITORIAL

UN AÑO JUNTOS



Salvador Vargas DIRECTOR

Hace algo más de un año Daniel Ferrer me comentaba como crecía Nosolofreak y que la sección de videojuegos se iba quedando cada vez más pequeña. Fue entonces cuando decidimos dar el paso de crear una revista dedicada sólo al mundo del ocio electrónico. De esta manera nacía NosoloGamer que este mes cumple su primer año de vida.

Un año increible, donde el equipo que la formamos y los que se han ido sumando a lo largo de este tiempo hemos visto como crece cada mes. Desde su nacimiento hasta ahora muchos sois los que nos dedicáis vuestro tiempo y por ello nuestro compromiso crece. Gracias a esta confianza que nos habéis depositado nos vemos en la obligación de mejorar día a día, aún teniendo en cuenta que se trata de un proyecto sn lucro y al cual dedicamos nuestro tiempo libre.



Porque tú querido lector estás ahí devorando estas líneas, no hemos descansado en vacaciones y nos hemos volcado en mejorar el contenido y el diseño de la revista. Desde nuestra humilde opinión esperamos que los cambios sean de tú agrado.

Tanto el diseño como gran parte de la organización han sufrido importantes cambios, todo en pro de que la lectura sea mucho más amena. Los análisis se han estructurado de una forma más gráfica y lógica; todo lo concerniente al apartado retro queda aunado en una revista dentro de la propia revista: NosoloRetro; además encontrarás alguna sección nueva y otras que han variado en su forma. Esperamos que sea de tú agrado, porque esto sólo tiene sentido si estás ahí.

De parte de todo el equipo de NosoloGamer y mío en particular GRACIAS.

PARTICIPA

LA REVISTA NO TERMINA AQUI

SIGUENOS

https://www.facebook.com/NosoloGamer

@nosologamer

www.fusion-freak.com

nosologamer@fusion-freak.com

CONTENIDOS







SECCIONES FIJAS







52 ANALISIS SAINTS ROW IV



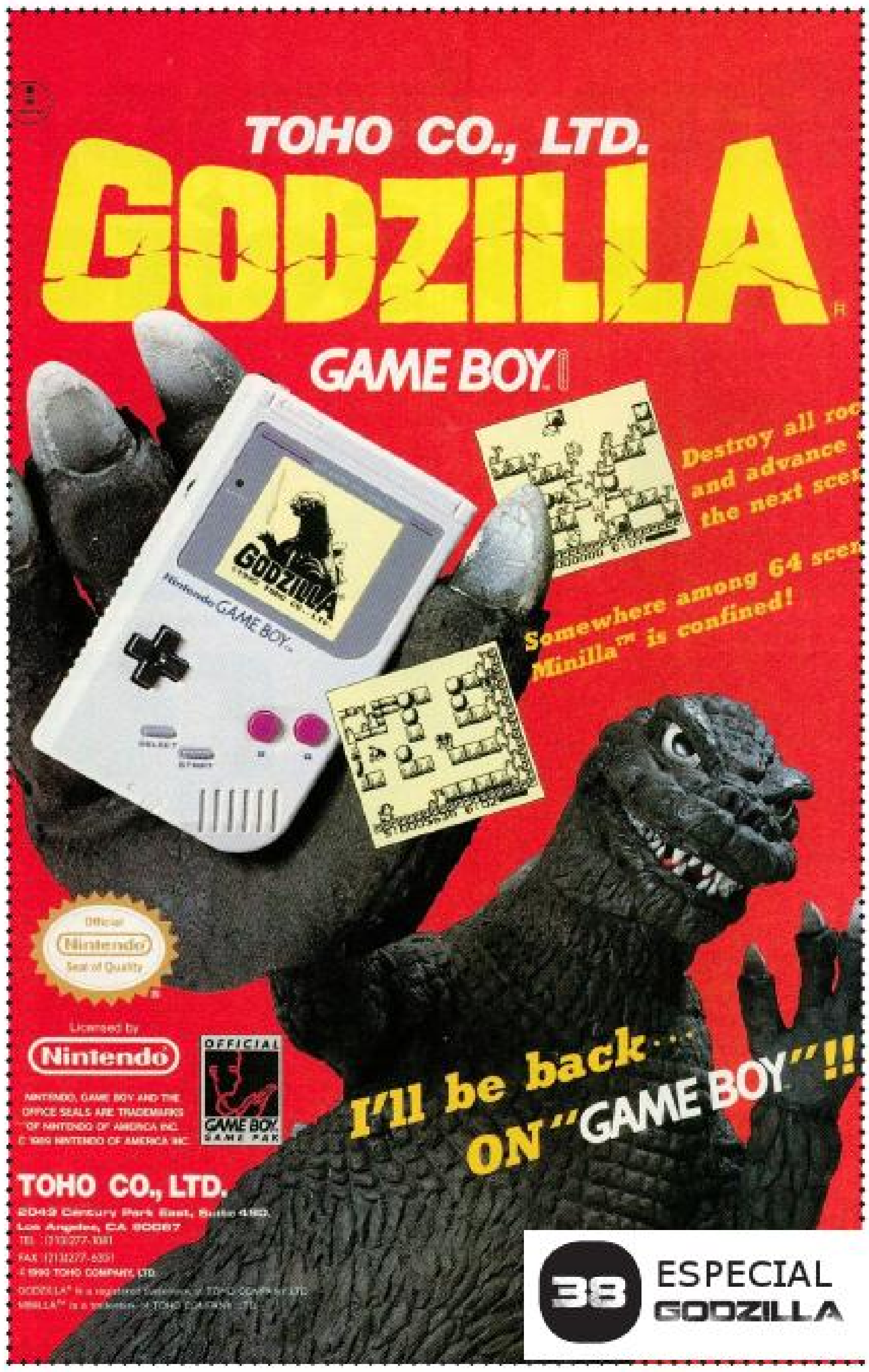
IRATE



70 ANALISIS WONDERFUL 101



SON



38 ESPECIAL GODZILLA

NOSOLOGAMER Nº 12 SEPTIEMBRE 2013

NO ME TOQUES

NINTENDO 2DS, ¿ACIE

Que fácil y que barato se ha vuelto darle palos a Nintendo. Estoy cansado de ver la de bromas que se hacen con la nueva 2DS... que si parece un recogedor, la cuchilla de un hacha, si la van a partir al intentar doblarla, si mi primera Nintendo Fisher Price, etc, etc, etc. A todos aquellos que se os llena la boca de hablar de consolas hardcore y que si este negocio no es para casuals os digo que la potente PS Vita está muerta de asco en las estanterías de las tiendas.

Puede parecer una incoherencia que Nintendo lance un rediseño de su portátil quitando aquello que era la gran novedad, el 3D sin gafas. Pero lo cierto es que esa consola no está recomendada para niños menores de 7 años y que la gran inmensa mayoría de poseedores de la consola no utilizan las 3D. Por tanto entiendo que la gran N intente ampliar su cuota de mercado llegando a un público menor además de abaratar el producto, lo cual no está nada mal con los tiempos que corren.

Luego vienen las coñas marineras con el diseño... Lo primero que hay que ver son dos fallos garrafales que ha cometido Nintendo con sus dos últimas consolas: 3DS y Wii U, tanto por nombre como por diseño no parecen consolas nuevas para el público que no está como nosotros al día de las noticias de este mundillo y no debemos olvidar que este negocio ya no es cosa de unos pocos frikis. Lo segundo no se de que nos quejamos cuando está tan de moda todo lo retro y el diseño de la consola es lo más parecido a las Game & Watch... que por cierto no se venden nada baratas.
Y ya que hablamos de coleccionismo, ese es otro sector que olvidamos a la hora de lanzar un rediseño de una consola. Todas las compañías tienen garantizado un mínimo de ventas a todo aquel que se compra cualquier cosa que huela a videojuego y sea novedoso.

En resumidas cuentas el problema está en la percepción que tenemos de este mundillo, debemos hacernos a la idea que la industria ya no se enfoca sólo a ti y a mí que estamos todo el día pensando y leyendo sobre esto. Existe un público mayoritario que consume juegos de hacer el lila delante del televisor, que se compra todo lo que sea novedoso sólo por ir a la última moda y al cual hay que dejarle muy claro que el producto que lanzas es diferente al que ya tienen (salvo Apple que te la cuela cada 6 meses con el mismo móvil).

PD: no incluir el segundo stick es una cagada, pero... ¿cuántos juegos lo necesitan/utilizan?









Salvador Vargas
@pichumalaga

S LOS PIXELES

ERTO O EQUIVOCACIÓN?







El precio de una consola, sin duda es uno de los puntos que nos hace decantarnos sobre esta frente a la competencia, ya sea otra consola u otra forma de entretenimiento. Para ser competitivos, las compañias, pasado un tiempo prudencial, pues realizan nuevas versiones de las consolas, normalmente con materiales mas baratos de producir y no necesariamente peores, pero otras veces, empiezan con las tijeras con mejor o peor resultado

Aun recuerdo esa Master system 2 sin entradas de tarjetas, esa Megadrive 2 sin salida de cascos, o esas Psx sin ciertas entradas para aparatitos que nos hacia una vida más económica. Si bien eran restricciones que nos podian fastidiar, lo peor ya lo podiamos encontrar en esa Ps3 sin capacidad de emulación de la Ps2, y esa segunda Wii que a la que le quitabas la magia de la Cube. En definitiva, algunos cabezones corporativos pensaron que nuestro bolsillo podia asumir un gasto un poco menor por algo que sin duda te podia beneficiar bastante.

Pero ahora Nintendo ha hecho lo ultimo, el ultimo recorte en pos de bajar el precio de su consola, y su Downgrade es quitarle el 3d a su máquina 3d, convirtiendo a su portatil en una máquina sin un atractivo real y destacado sobre la Vita, o eso dicen algunos haters.

Me podrás decir mil veces que si es para niños, y que por eso tiene forma de rebanada de pan sin las bisagras, y que no soy su público, asi que para que protesto y me quejo sin mas. Pues claro que protesto, pero no lo hago por el nuevo formato, aunque mande bemoles que no tenga aun el circle pad pro incorporado, y que tal tocho de bicho, con el champi extra, tenga el tamaño de un escudo medieval. No me quejo tampoco por el hecho de las 3d, puesto que no he sido aguantar ningun juego con 3d activado por mas de 5 minutos antes de que mis globos oculares quisieran independizarse de mi cuerpo, y que en todas las encuestas del club nintendo hicieran repetidas referencias al uso de esta modalidad que no esta sabiendo encajar. Me quejo porque me venden como "económico" una consola que vale 20 euros menos que la "normal" y a la que han bajado tanto la calidad de materiales. Me quejo de que Nintendo quiera sacar mas pasta por menos calidad, y que nos venda tan bien la burra.

Y todo eso sin decir que comprar una 3ds "normal" por menos de 150 euros no solo es factible, sino que incluso se ha podido encontar por casi la mitad en cierta tienda de 24 horas de la compañía de la flecha verde... Pero en fin, que voy a decir...quizás el mes que viene hablemos de la Ps Vita 2000, que ya no gastará OLED, sino un LCD de los todo a 100... pero oye... "valdrá" menos.



Sergio Aguilera
@srgref

El último bastió

PlayFest el Festival de Música, Animación y Videojuegos

Del 5 al 8 de Septiembre de 2013, la ciudad de Fuengirola acogió el Playfest. Aunque tuve mucho interés por ir no me fue posible aún con la amabilidad de la que hicieron gala. Si pude, no obstante acudir al concierto que tuvo lugar en el Palacio de la Paz la noche del sábado día 7. Un concierto interpretado, nada menos, que por la Orquesta Sinfónica de Málaga y el Coro de Ópera de Málaga.

Considero de recibo, usar este espacio que comparto con vosotros todos los meses para dedicarles unas líneas y honrar así, dentro de lo posible, este evento. Se hicieron talleres, proyecciones de películas y se realizaron conferencias. Se realizaron entrevistas, se firmaron autógrafos y hasta una comida había anunciada en el programa.



¿Y que se puede decir de los invitados? Pese a que los nombres que os voy a mencionar ahora a muchos de vosotros no os sonarán, Jason Graves, Lorne Balfe, Cris Velasco, Oscar Araujo y Kevin Kiner son grandes representantes de la creación de bandas sonoras, destacando, dada la sección en la que estamos, la de videojuegos.

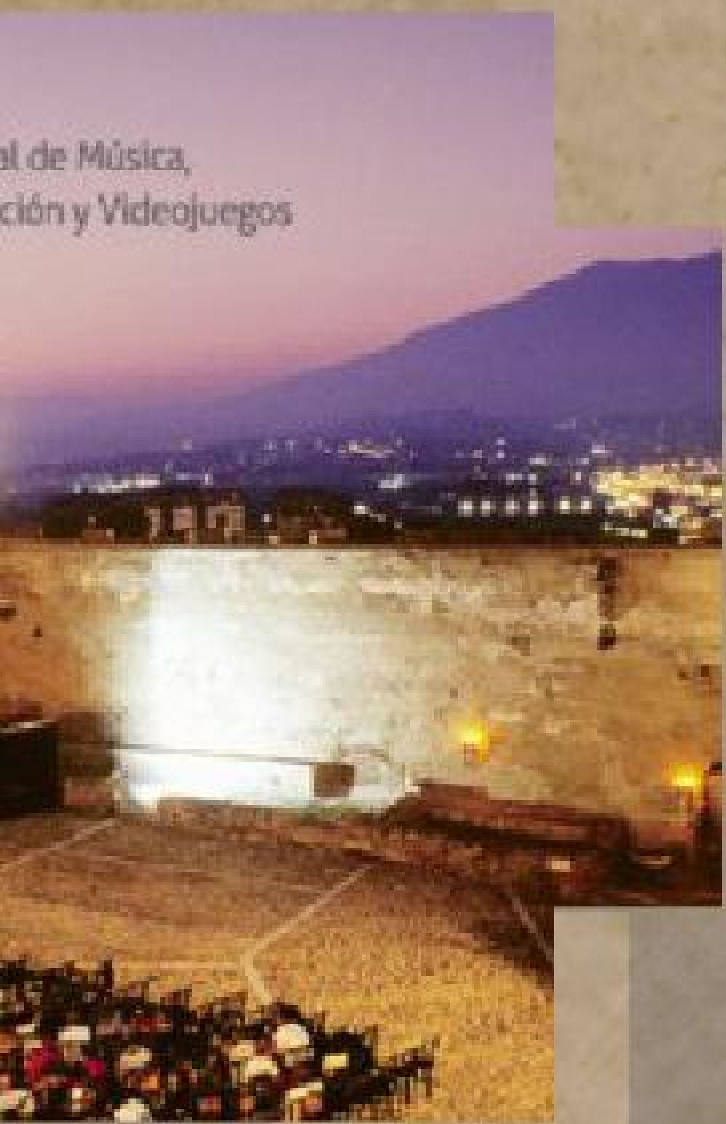


Quisiera dedicar unas líneas para hablar de la trayectoria de estos "desconocidos" que han hecho grandes aportaciones a elevar el listón de calidad que el sector del ocio electrónico posee hoy en día.

Lorne Balfe es un compositor escocés que ha colaborado en las bandas sonoras de películas como Piratas del Caribe, El Código DaVinci, Transformers, Iron Man, Origen, o El Caballero Oscuro. Suele ser habitual verlo trabajar con Hans Zimmer en muchos de estos proyectos. En el sector de los videojuegos trabajó con Jesper Kyd para Assassins Creed Revelations y en solitario en Assassin's Creed III donde aportó (entre muchos otros) un impresionante tema principal que todavía suena en mi cabeza. Para Beyond: Two Souls vuelve a reunirse con Zimmer para deleitarnos con una banda sonora de la que pudimos escuchar parte en el concierto en primicia.

Óscar Araujo trabajó en la banda sonora de El Cid, en el juego Blade The Edge Of Darkness y hoy en día es el compositor de

n de afrikitown



la saga Castlevania: Lords of Shadows. De la segunda parte de este título pudimos escuchar temas en primicia en el concierto anteriormente mencionado.
Jason Graves aportó una excelente y premiada banda sonora para Dead Space. También trabajó en Resitance: Burning Skies y en el reboot de Tomb Raider con una excelente banda sonora.

Entre los varios compositores de Mass Effect 3, nos quedamos ahora con Chris Velasco, que también trabajó en Haze, la saga God of War, Borderlands, Tron: Evolution y ZombiU. En el caso de ZombiU trabajó en solitario. En el concierto escuchamos la excelente Brothers of Blood de God of War 3. Anecdóticamente, durante los agradecimientos, le propuso matrimonio a su pareja para asombro de los que estuvimos presentes en el concierto.

Y por último, pero no menos importante, tenemos a Kevin Kiner. Este polifacético compositor ha trabajado en la serie de las guerras clon de Star Wars, la serie Hell on Wheels, la película Temblores 3, y otros proyectos. En el concierto pudimos escuchar la banda sonora de los videojuegos de Star Trek, saga en la que podemos apreciar su contribución.

La gente, al oír hablar de música de videojuegos, piensa en los clásicos temas "chiptune" de Super Mario o Tetris. Pese a que hoy en día ese estilo persiste, nadando en la nostalgia que nos caracteriza, hablar de la música en los videojuegos es como hablar de una serie o una película. Grandes orquestas trabajan ya en el sector del ocio electrónico y aportan grandes composiciones y contribuyen en gran medida a crear el ambiente adecuado para cada juego. PlayFest ha hecho mucho por promover este gran trabajo y, desde esta revista y mi persona queremos dar nuestro mayor agradecimiento.

Daniel Vega Egea



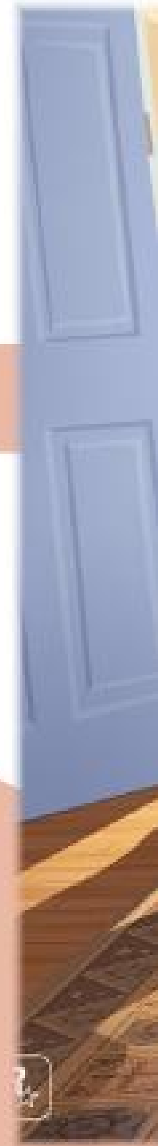
LA OPINIÓN

POLÍTICAS EXTRAÑAS Y LA ESPERA

Bueno, bueno, bueno… el veranito se acabó y llega de nuevo la rutina, la liga, las depresiones post-vacacionales y, por supuesto, empiezan a aparecer nuevas noticias relacionadas con el ocio electrónico después de un verano tranquilito.
Después de los anuncios de PlayStation 4 e Xbox One todos pensábamos que este verano estaría más cargado de noticias sobre la nueva generación, juegos, complementos, características de las consolas… pero parece que el verano y las vacaciones no perdonan a nadie, ni siquiera a las multinacionales, y este agosto ha estado tranquilito, bastante tranquilito diría yo, viendo la que se avecina en pocos meses.
Han sido pocas noticias las aparecidas en agosto pero las que han venido han sido suficientes para hacernos levantar de los asientos, sacar los móviles, hablar con los compañeros y comentar las jugadas que han hecho las compañías.

Me explico, para empezar a mediados de Agosto apareció Marc Whitten, Vicepresidente Corporativo informando que el dispositivo Kinect no será obligatorio para el funcionamiento de Xbox One. Esto contrarresta las primeras informaciones, dadas por la misma Microsoft, en las que se nos decía que Kinect era un elemento indispensable para poder usar la consola y, por ese motivo, el dispositivo se vería incluido con la consola.

Ahora esto ha cambiado y parece ser que Kinect deja de ser un elemento indispensable para el funcionamiento de la consola. Aunque, según Whitten, nos perderemos muchas de las funciones que tiene la consola relacionadas con Kinect. Si viviésemos en Estados Unidos quizá sería algo a tener en cuenta; el tema de la televisión, utilizar la voz como controlador…quizá pudiera interesar a más de uno. No obstante estando en España y viendo como muchas de estas características no llegarán a nuestro país, creo que la repercusión no ha sido tan grande como en otros lugares. De hecho es cuestión de mirar al pasado y ver cómo, al menos en España, dicho artilugio (Kinect) no ha triunfado todo lo que se esperaba que triunfara. Así pues, aunque nos lo hagan comer sí o sí con la compra de la consola, dudo mucho que todos los que antes pasaban olímpicamente de Kinect se vuelquen en él como la miel a las moscas.





No digo que no sientan curiosidad por probarlo, e incluso puedan comprar algún título, pero de ahí a esperar que Kinect sea la nueva forma de juego y un elemento que realmente encandile al jugador de



N DE LOS ZUMBADOS

A DE GTA V





cariz más hardcore, es esperar demasiado. Ahora solo queda esperar que si Kinect no es obligatorio, puedan aparecer packs más económicos sin este dispositivo, seguramente así las ventas podrían aumentar.

Por otro lado tenemos una noticia aún más escabrosa, zumbada, bizarra... y es que Nintendo va a sacar una nueva versión de su Nintendo 3DS llamada Nintendo 2DS.

Habéis oído bien, será una revisión de la actual 3DS pero le quitarán precisamente el poder emitir imágenes en tres dimensiones, amén de quitarle las bisagras y dejar una consola más parecida a una tableta con una forma muy poco ergonómica.

De nuevo vuelve a aparecer la consola sin el segundo joystick que tanto se le demanda a Nintendo en sus revisiones, y por propias palabras de la compañía el motivo de tal movimiento es para ofrecer una consola más resistente a los niños más pequeños de la casa, los cuales no es muy recomendable que vean imágenes en tres dimensiones.

La consola saldrá a un precio más reducido que Nintendo 3DS y aquí es cuando habría que preguntarse el precio de coste de esta Nintendo 2DS y cuanto le costará a Nintendo su distribución a todo el mundo, pues enfocada a un público tan minoritario estamos eliminando a un montón de clientes potenciales que pudieran estar interesados en la portátil, pero en versión 3DS. Así que muy poco le tiene que costar a Nintendo realizar este movimiento pues, al menos a priori, las cifras de ventas de esta nueva Nintendo 2DS no se presentan muy optimistas. El tiempo lo dirá.

Poco más en el frente, salvo decir que este septiembre es un mes esperado sobre todo por el lanzamiento de GTA V el cual no hace más que añadir hype a cada día que pasa y a cada noticia que Rockstar va dejando caer. Aunque hay muchas opiniones en contra sobre que si el juego se repite más que el ajo, que siempre es lo mismo, etc, Rockstar sabe cómo cuidar a sus fieles y sin duda creo que GTA V dará una vuelta de tuerca a lo que hemos visto hasta ahora. ¿Inventará algo nuevo? Permitidme dudarlo. De lo que estoy convencido es que tendremos ante nuestros ojos un título maduro, profundo, con muchas cosas que hacer y con mucha diversión que ofrecer. Creo que para un videojuego eso está, como diría Jose Jabali, "guani guani"!

Xavier Muñoz Casermeiro
Presentador y Colaborador de Indiepodcast.

LOS PIXELES SOBRE LAS IES

The Indieland

¿Qué es un juego "Indie"? Indie es una abreviación en inglés de la palabra independiente. Suele acarrear ciertas suposiciones. En especial dentro de los juegos de rol. Algunos creen que los juegos Indie son simplemente "mejores." Otros creen que por definición son juegos no-tradicionales. Algunos piensan que son serios o adultos. Inclusive se cree que son juegos difíciles.
Dejando estas suposiciones de lado, un ejemplo de juego Indie actual de bastante fama es el famosísimo Candy Crush Saga de la compañia King, un videojuego para smartphones, tablets y Facebook que fue lanzado el 14 de noviembre de 2012. Desde marzo de 2013, "Candy Crush Saga" superó a "FarmVille" como el juego más popular en Facebook, con un promedio de 45.6 millones de usuarios al mes.

Algunas compañías también crearon juegos Indie en sus origines que a día de hoy se han labrado un nombre en el universo gamer, tanto en videojuegos como en la propia compañía; un ejemplo es Ubisoft, una corporación que se creó por el 1990 en la cual cinco hermanos decidieron fundar la que sería actualmente una de las grandes productoras de videojuegos. Inició su programa de desarrollo de videojuegos en un pequeño estudio en Montreuil, Francia, pero del pequeño y sencillo comienzo de aquel entonces ya no queda nada.

Un poco más adelante concretamente en 1994, Michel Ancel creó el primer personaje de fama mundial para Ubisoft , "Rayman". Pero antes de Rayman lanzaron a la palestra un videojuego Indie en toda regla, de nombre "Zombi" basado en la película "Dawn of the dead" de 1978 (la historia es la misma de siempre, muertos alimentándose de carne humana para sobrevivir, un clásico muy recurrido por estas fechas) y que ahora ha regresado en formato consolero a WiiU con el nombre de "ZombiU" ¿os suena?

Los juegos Indie son el comienzo de un largo camino a seguir para las desarrolladoras, parada obligatoria para cualquier nuevo creador de entretenimiento. Un camino muy odiado por algunos, pero eso era antes, ya que, seguro que después de haber leído esta columna apoyarán más a nuestros queridos Indies para fomentar así más competitividad





y mejorar la industria del videojuego ¿A que sí?

Y por supuesto, no podíamos dejar sin mencionar a "Grand Theft Auto", un juego Indie en sus inicios, con la cámara aérea y unos gráficos catalogados en el 1997 como revolucionarios, tanto en las acciones que el personaje realizaba, como en el formato innovador que nos presentaban y, cómo no, Nintendo vio el negocio y le compro el juego para distribuirlo en Game Boy Color.

Y para despedirnos, vamos a elogiar a esa compañía de nombre Mojang por su juego Indie "Minecraft", que ha arrasado el mundo de los videojuegos y ha conseguido hacerse un hueco en formato físico pactando con Microsoft la venda del juego para Xbox 360 y Xbox One. Markus Persson ha dejado claro en varias entrevistas que no se esperaba ni de lejos el furor que ha causado su creación. Las cifras hablan por sí solas, un auténtico alunice, más de 12 millones de copias para PC y 9 millones de copias para Xbox 360, algo increíblemente impensable para un juego Indie.

La conclusión que sacamos de todo esto es, que debemos apoyar más a las pequeñas productoras, ya que con ello nos beneficiamos ambas partes; por un lado, damos más oportunidades a la industria de los videojuegos ayudando a que estas pequeñas productoras a la larga puedan llegar a desarrollar grandes superproducciones de la talla de "Grand Theft Auto", "Call of Duty", "Battlefield", "Fifa", etc. Y, por otro lado, gracias a éstas podemos jugar a juegos poco conocidos y gratis con los cuales pasar un buen rato y así desconectar de vez en cuando de los grandes juegos. Y quién sabe, quizás hasta te enganchen más que las superproducciones.

¡Un saludo desde Comuna Gamer!

Marcos Guisado Fernández



UNA DE BREVES

TEQUILA WORKS ANUNCIA RIME PARA PS4

La desarrolladora española creadora de Deadlight ha anunciado este título exclusivo de PS4 que tiene rasgos de ICO, The Legend of Zelda o Shadow of the Colossus.



FIGHTER WITHIN, JUEGO DE LUCHA PARA KINECT 2.0

Ubisoft ha anunciado este título de lucha exclusivo para Xbox One y que utilizará Kinect 2.0. Los movimentos de los luchadores serán realizados con nuestro cuerpo permitiendo movimientos especiales.

EL MODO LEYENDA DE ULTIMATE TEAM EXCLUSIVO DE XBOX 360 Y ONE

Microsoft y Electronics Arts han anunciado durante la Gamescom que los jugadores más legendarios estarán en FIFA 14 Ultimate Team en exclusiva para Xbox 360 y Xbox One. Esta temporada, los fans podrán disfrutar de todo un conjunto de míticos jugadores junto a grandes estrellas del fútbol de hoy



El humble bundle de origin recauda mas de 10 millones de dolares

El Humble Bundle organizado por Electronic Arts ha tenido un éxito arrollador. En dos semanas se han conseguido recaudar más de 10 millones de dólares, gracias a los más de 2 millones de Humble Origin Bundle vendidos a una media de casi 5 dólares.



Durante dos semanas ha sido posible adquirir por solo un dólar Dead Space 1 y 3, Crysis 2 Maximum Edition, Burnout Paradise: The Ultimate Box, Medal of Honor y Mirror's Edge. Si el pago era superior a la media también se daba acceso a una copia de The Sims 3 Starter Pack, Battlefield 3, Command & Conquer: Red Alert 3 - Uprising y Populus.

fifa 14 de regalo con xbox one que anuncia otro pack con cod ghosts

Durante la conferencia de Microsoft en la Gamescom se anunciaron los packs de lanzamiento de COD Ghosts y FIFA 14. El primero aún no ha confirmado su precio, pero el que incluye el juego de fúbol de EA será gratuito para aquellos que reserven la consola antes de su lanzamiento. Esta oferta será acumulable a las ya existentes en tiendas como GAME o Carrefour donde te regalan juegos como Ryse, Forza 5 o Dead Rising 3. Lo que todavía se desconoce es la fecha de lanzamiento.



ps4 el 29 de noviembre a la venta en europa, el 15 en usa

Sony por fin desveló la fecha de lanzamiento de PlayStation 4. Durante su conferencia de la Gamescom dió a conocer que la consola tendrá dos fechas de lanzamiento, el 15 de noviembre verá la luz en Japón y norteamérica, y el 29 de noviembre para Europa, México, Brasil, Argentina, Chile, Colombia, Costa Rica, El Salvador, Guatemala, Panamá y Perú.



Al contrario que Microsoft, la compañía japonesa todavía no ha confirmado packs de lanzamiento oficiales pero algunas tiendas comienzan a anunciar algunos como PS4 con 2 Dualshocks 4, la nueva Eye Camera y Killzone Shadowfall por 499€. Otros incluyen Whatch Dogs, Knack o BF4.

2013 gamescom

PS VITA Y PS3 REBAJAN SUS PRECIOS A 199 EUROS

Con PlayStation 4 asomando el morro en el horizonte, Sony rebaja los precios de sus dos consolas actuales. PS Vita (versión WI-FI) y Playstation 3 (12Gb) tienen como nuevo precio oficial 199€.



Decimos oficial ya que algunas tiendas ya las ofertaban a estos precios con algún juego incluido. Es de suponer que aprovechando esta rebaja podamos encontrar precios más bajos en diferentes comercios.

EL PADRE DE MEGA MAN PRESENTA MIGHTY NO. 9

Keiji Inafune, creador de la veterana serie Mega Man, ha anunciado el desarrollo de una secuela espiritual protagonizada por el popular personaje. Mighty No. 9, anunciado en la feria PAX Prime, será un juego de acción en scroll horizontal y buscará financiación en Kickstarter, para lo cual esperan recaudar 900.000 dólares, cosa que consiguieron de sobra el primer dia



Sony anuncia un ambicioso remake de Shadow of the Beast para PS4

La compañía Heavy Spectrum es la encargada deShadow of the Beast, un nuevo origen para la mítica franquicia (que nació en Amiga), y que será exclusivo de PS4. Estos expertos en juegos de puzle volverán a llevarnos al extraño mundo de Karamoon para enfrentarnos al hechicero Maletoth, y así recuperar la forma humana de nuestro héroe.

El equipo de desarrollo avanza que vamos a vernos envueltos en combates feroces y llenos de adrenalina, donde los movimientos de nuestro personaje se verán potenciados con la sangre de sus enemigos. Además, podremos utilizar las almas de otros jugadores para que nos ayuden en la batalla o nos muestren el camino. Más allá del modo historia también encontraremos un sólido modo survival para aumentar la vida del juego. Tendremos que esperar hasta 2014.

WII U REBAJA SU PRECIO EN 50 DOLARES

A partir del 20 de septiembre, el precio de la Wii U Premium en Estados Unidos bajará 50 dólares, dejando por tanto el precio de la consola con 32 GB en 300 dólares. Por ahora Nintendo no ha anunciado descuentos para la Wii U en Europa, pero sí que ha hecho público el lanzamiento el 4 de octubre de la edición limitada The Legend of Zelda: The Wind Waker HD Premium Pack, que supone una rebaja en sí misma al incluir el código de descarga de The Legend of Zelda: The Wind Waker HD y un mando decorado ad hoc por sólo 299 euros (o la misma cantidad en dólares en los EEUU). Desaparece el modelo de 8Gb una vez se agoten las existencias.



anunciada Nintendo 2DS, una revision de Nintendo 3DS sin funcion 3D



Nintendo nos sorprendió anunciando un nuevo modelo de Nintendo 3DS cuyo lanzamiento está previsto para el 12 de octubre. Se trata de Nintendo 2DS, una revisión que tal y como su propio nombre indica, no incluirá la característica función 3D de la consola. El sistema será compatible con todos los juegos de Nintendo 3DS y Nintendo DS y las dos pantallas tendrán el mismo tamaño que el modelo original de 3DS.
A pesar de que no incluirá función 3D, podremos seguir tomando fotos en 3D para guardarlas en una tarjeta de memoria ya que seguirá incluyendo doble cámara frontal, y poderlas visualizar en un sistema que si cuente con esta característica.

Cambios en el diseño

Además de ya no contar con una pantalla 3D, la consola ya no será de abrir y cerrar, sino que será plana, sin bisagra, todo un cambio respecto a los últimos 10 años.



Precio reducido

Su precio será de 129,99 dólares en Estados Unidos. Aunque no tenemos su precio en euros, esto supone una rebaja de 40 dólares frente a la Nintendo 3DS original y de 70 dólares frente al modelo XL.
En Europa no se ha desvelado el precio, ya que Nintendo nunca lo hace de forma oficial, pero sí que contará con dos modelos, BLANCO-ROJO y AZUL-NEGRO. Es de esperar que la rebaja en precio sea similar en Europa y que ronde los 130 euros. En España, 3DS XL cuesta 199 euros, y 3DS 169. De aplicarse la misma rebaja que en América, esta 2DS costaría 129 euros.

xbox a la venta el 22 de noviembre



Microsoft ha desvelado su secreto mejor guardado, Xbox One se pondrá a la venta el 22 de noviembre en España, Australia, Austria, Brasil, Canadá, Francia, Alemania, Irlanda, Italia, México, Nueva Zelanda, Reino Unido y EEUU.
La nueva consola de la compañía de Redmond saldrá una semana después que PS4 en EEUU y una semana antes en nuestro país. Además Yusuf Mehdi también ha confirmado que el equipo de desarrollo ha aumentado la velocidad de la CPU de 1.6 GHz a 1.75GHZ, esto supone aproximadamente un aumento del 10 % en el rendimiento de la CPU. Este está por encima del 6% de aumento que se anunció en principio.

LA BANDA ANCHA EUROPEA RETRASARA GAIKAI EN PS4

Tal y como se nos anunció en la presentación de febrero de PS4, Gaikai será el centro neurálgico de PS4 para trabajos de streaming y la nube. Por ella pasará la posibilidad de poder jugar a plataformas anteriores en la consola de next gen que recordemos viene sin retrocompatibilidad.
Según asegura Jim Ryan, CEO de Sony, Gaikai comenzará su servicion en norteamérica durante 2014, pero a Europa tardará algo más en llegar debido a las limitaciones de la banda ancha de nuestra zona.



SONY ANUNCIA UNA NUEVA VERSION DE PS VITA



Durante su conferencia previa a TGS 2013, Sony anunció un nuevo modelo para PS Vita, el cual será más delgado, más ligero y más económico. Se trata del modelo PCH-2000, un PS Vita que tendrá una pantalla LCD de 5”, batería que soportará hasta 6 horas de juego y puerto micro USB.

Se anunció que este modelo llegará a Japón en 6 diferentes colores, el próximo 10 de octubre a un precio de 19,929 yenes. Adicionalmente se presentó una reducción en el precio de las memorias que usa el PS Vita así como una nueva memoria de 32 GB.

SONY ANUNCIA PS VITA TV



Sony presentó un nuevo hardware de PlayStation: PS Vita TV. Se trata de un dispositivo que te permite expandir las posibilidades de tu TV con los contenidos que actualmente puedes disfrutar en tu PS Vita. Es un pequeño dispositivo de 10 cm. de largo que podrás conectar a la televisión para disfrutar lo siguiente:

- Títulos digitales de PSP y PS Vita que podrás jugar con un DualShock 3.
- Títulos físicos de PS Vita que podrás introducir en una ranura especial del dispositivo.
- Servicios de streaming de video como Netflix, Hulu, Nico Nico, Tsutaya TV entre otros.
- Remote Play con PS4.

PS Vita TV estará disponible el próximo 14 de noviembre en Japón a un precio de 9954 yenes.

UNA DE BREVES

PS4 NO LLEGARA A JAPON HASTA 2014

El lanzamiento de PlayStation 4 tendrá como curiosidad que Japón será el úlitmo país en recibir la consola. Lo hará el 22 de febrero de 2014 debido a la falta de juegos de corte nipon en el catálogo de lanzamiento. Llegará con Knack de regalo.

ASSASSINS CREED SE MULTIPLICA

La saga de Ubisoft no para y a la espera de recibir Black Flag (la cuarta entrega numerada), se han anunciado dos nuevos títulos. El primero es la reedición en HD de Liberation (el que fuera título exclusivo de PS Vita) para Xbox 360, PS3 y PC. El segundo será Pirates, un juego para smartphones y tablets inspirado en las batallas navales que tan populares se hicieron en la tercera entrega.



Tom Clancy:

El señor de la guerra

Por: Xavier Muñoz



Thomas Leo "Tom" Clancy, Jr (conocido mundialmente como Tom Clancy) es un escritor de éxito y renombre de ámbito mundial. Su temática se mueve siempre entre el género del espionaje y temas militares. Uno de sus personajes más conocidos, Jack Ryan, es el protagonista absoluto de muchas de sus novelas, las cuáles hemos podido ver trasladadas a la gran pantalla como es el caso de "La Caza del Octubre Rojo", "Peligro Inminente" o "Pánico Nuclear".

No obstante si también es conocido Tom Clancy, en el ámbito del ocio electrónico, es por dar nombre una ingente cantidad de videojuegos aparecidos para muchas plataformas. Con sagas muy reconocibles por gran parte del público, y siempre ambientadas dentro del mundo militar, los videojuegos que llevan el nombre de Tom Clancy han movido millones de dólares en cuestión de beneficios por todo el mundo. Con la salida del nuevo Splinter Cell, y viendo a lo lejos títulos que prometen (The Division, Rainbow 6: Patriots), Nosologamer ha decidido hacer un repaso a las grandes sagas que llevan el nombre de este afamado escritor.

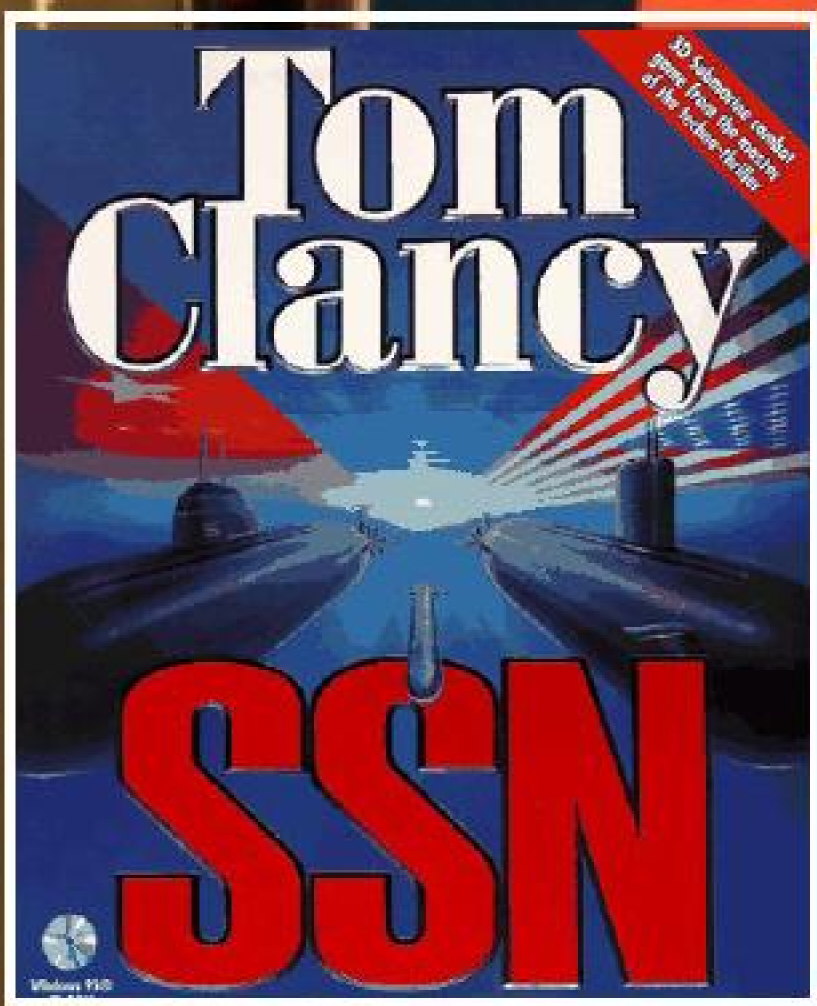


La Caza del Octubre Rojo

Ambientada en una de las novelas y películas más famosas del escritor, este título aparecido en 1987 para IBM PC, Amiga, C64, posteriormente dio el salto a Atari ST, Commodore 64, DOS, ZX Spectrum y en Nes, Game Boy y Super Nintendo en 1990.

El planteamiento era sencillo, a manos de nuestro submarino debíamos acabar con todas las hordas de enemigos para dar caza al famoso submarino. Juego arcade de acción en 2-D.



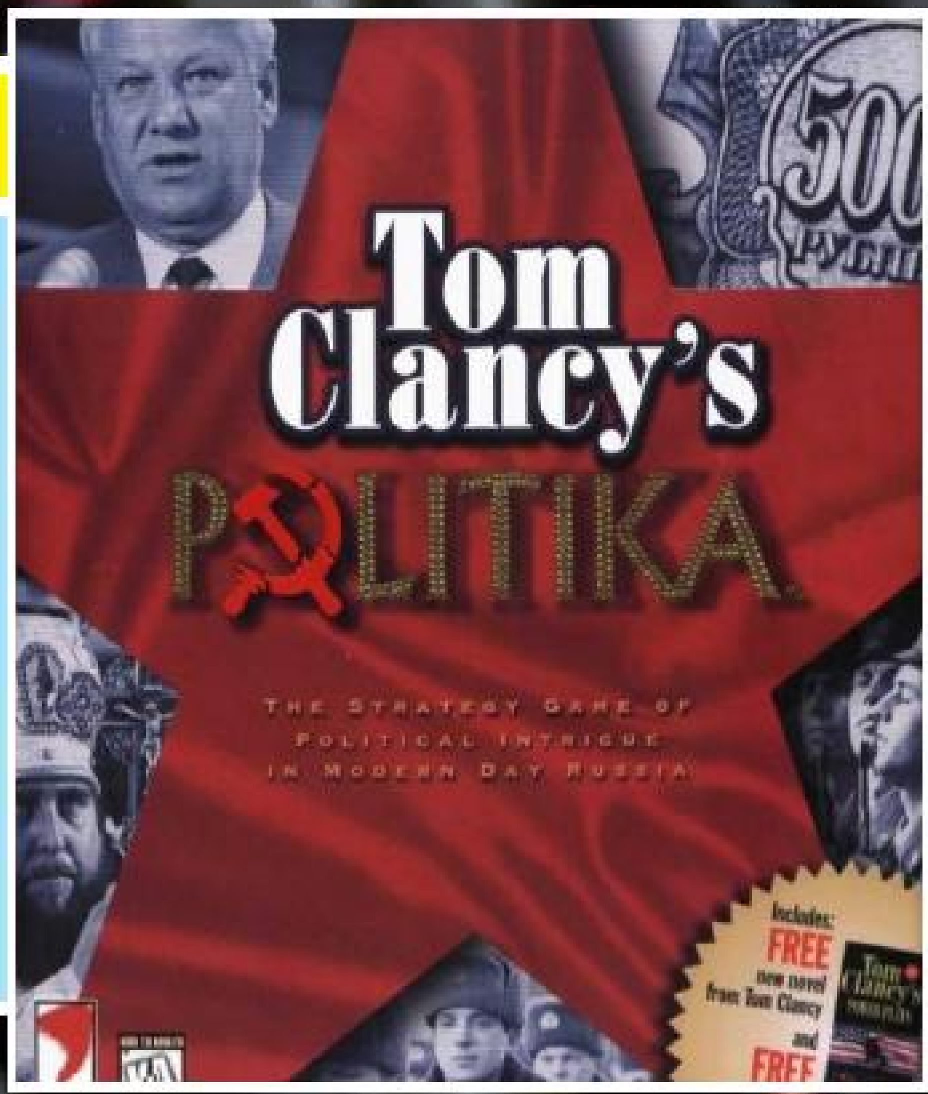


SSN

Aparecido en 1996 para Pc, este juego nos ponía a los mandos de un submarino Cheyenne (SSN-773) para acabar con todos los enemigos que se nos pusieran por delante en un juego de acción en vista 2-D

Basado en el libro del mismo nombre, el juego tenía la particularidad que estaba plagado de escenas reales de noticiarios ficticios y comandantes dándonos las órdenes a cumplir para ambientar mejor el juego.

TOM CLANCY'S POLITIKA

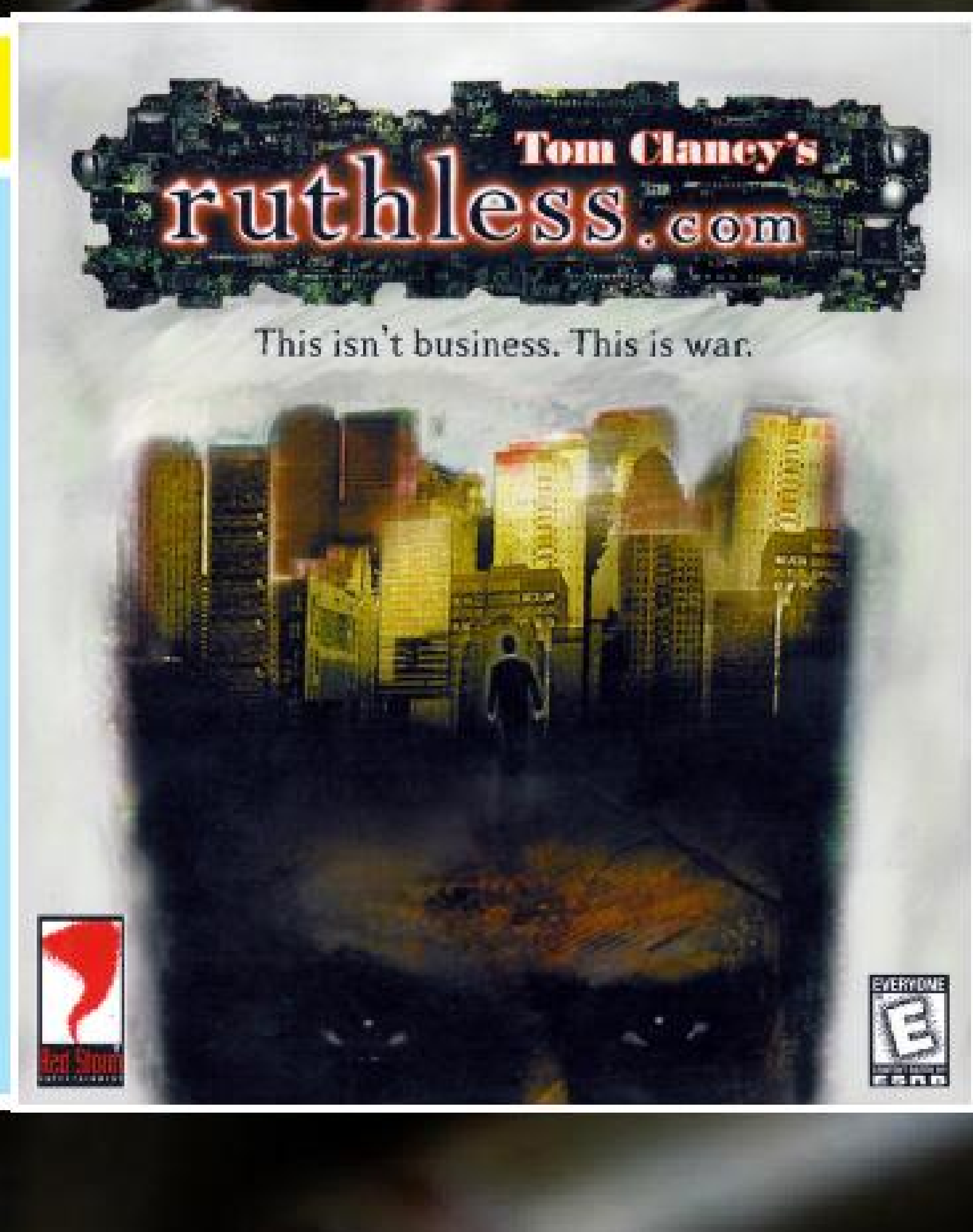


Como punto final os traemos un juego muy curioso aparecido en 1997 para PC y que está basado también en la novela del mismo nombre, de la saga "Power Plays".

El título es una especia de Risk en videojuego que tendrá como contexto un ambiente de política económica donde, al estilo visto en Ruthless.com deberemos conseguir llevar a nuestra facción favorita a la victoria. Podíamos escoger, entre otras, a la Mafia, KGB, Militares, Reformistas… teniendo cada una ciertas habilidades acorde a la naturaleza la cual pertenecían.

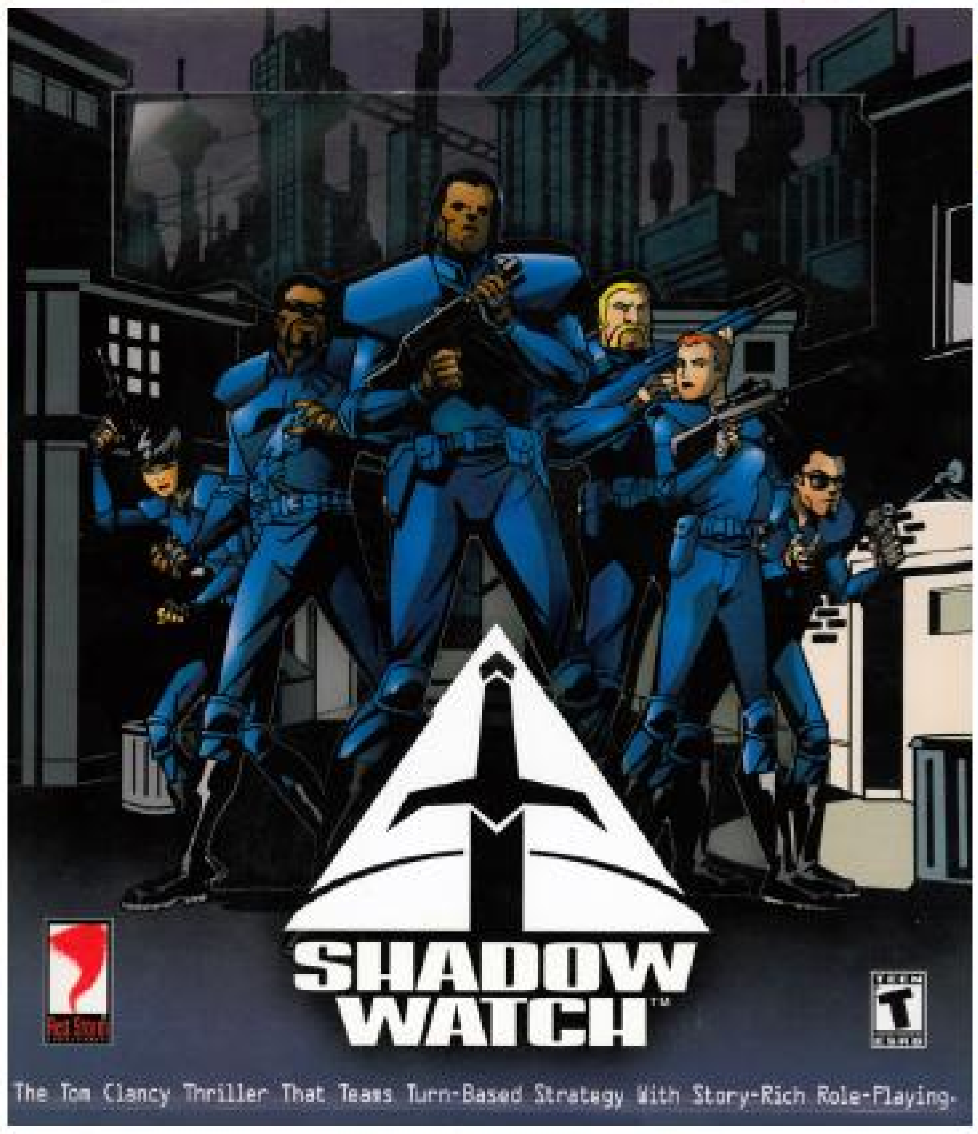


RUTHLESS.COM



Curioso título de estrategia aparecido en 1998 y basado en otra de las novelas del autor, encajada dentro de la saga "Power Plays" donde se dejaba un poco al margen la temática militar para centrarla en el mundo de la economía y política económica. En él tomábamos el control de una nueva compañía de software y luchábamos por hacerla llegar a lo más alto.

Estamos hablando de un juego de estrategia en tiempo real y la pantalla principal del mapa consistía en un mapa de la ciudad que nos permitía lleva a cabo todas nuestras acciones como controlar los recursos, realizar negocios sucios, expandir el imperio…

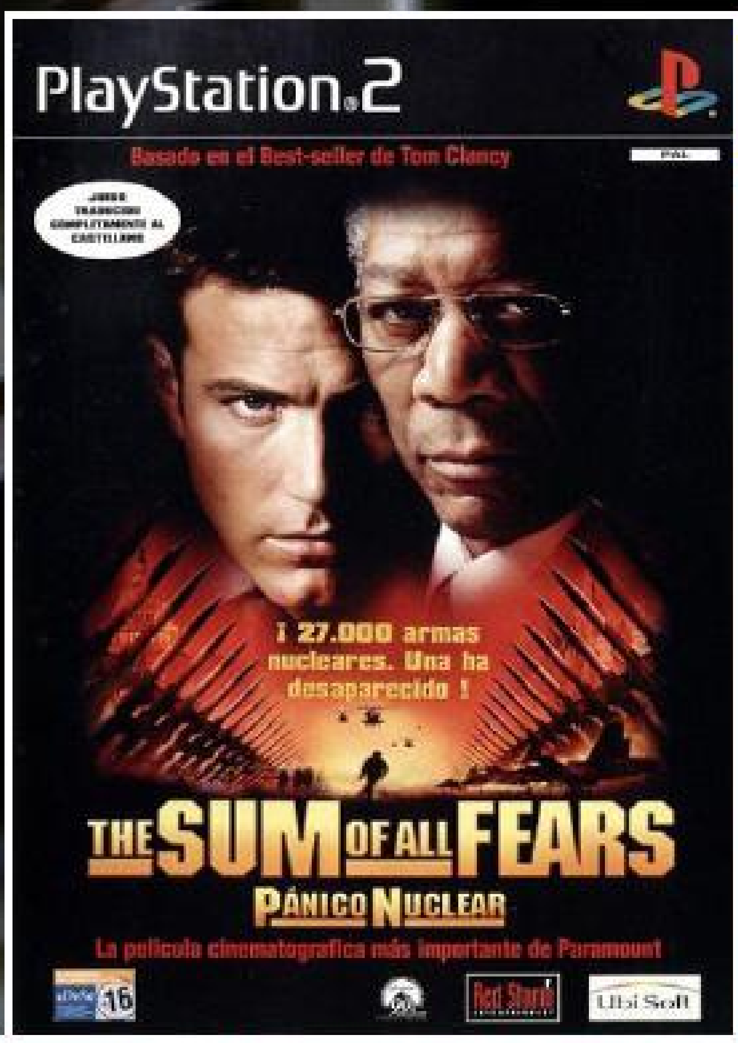


SHADOW WATCH

Basado en la novela del mismo nombre, perteneciente a la saga "Power Plays", el juego apareció para PC en el año 2000 y esta vez éramos llevados a una estación espacial donde se llevaba a cabo el conflicto.

El título era un juego de rol por turnos donde debíamos mejorar a nuestros personajes y llevarlos cuidadosamente por el mapeado para poder eliminar de la mejor manera posible a todos los hostiles presentes.

Cabe destacar la gran banda sonora que tenía el juego, obra de Bill Brown quien ha trabajado en varias ocasiones para los juegos de Tom Clancy.





PÁNICO NUCLEAR

Aparecido en 2002 para Pc, Gamecube, PS2 y Game Boy Advance, el juego toma como contexto la película protagonizada por Ben Affleck y Morgan Freeman (que a su vez es una versión de la novela).
El título trabaja bajo el motor de Ghost Recon y podríamos decir que su jugabilidad va a caballo entre dicho título y Rainbow Six con una importante simplificación.

Pánico Nuclear se centra en la acción más directa. Aunque visualmente podríamos decir que estamos delante de un Rainbow Six, este título no cuenta con la profundidad vista en la saga de operaciones encubiertas. Aquí no podremos preparar nuestra inserción, ni equipo, viene todo predefinido, incluso la ruta a seguir en cada pantalla. Aun así el jugador era libre ir por donde quisiera sin tener que seguir tal ruta.

Su simplicidad fue la gran carta que jugó en su contra pues, aunque tenía el apoyo del renombre de la película, sin duda alguna los jugadores preferían ponerse a los mandos de un Rainbow Six por su gran profundidad jugable.

SPLINTER CELL

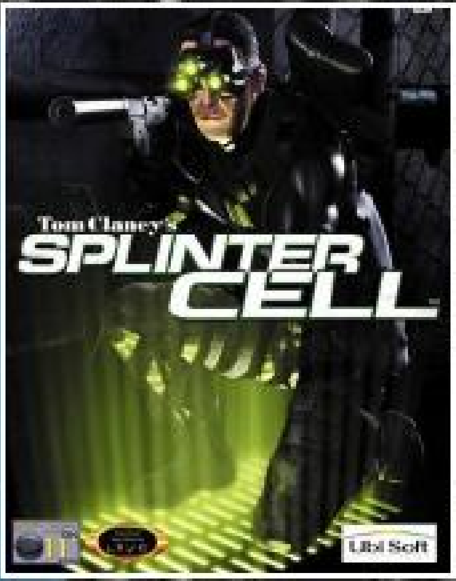
No podíamos continuar esta lista sin una de las sagas más conocidas y más jugadas por la comunidad. Splinter Cell, aparecido a finales de 2002, ha sido una de las grandes sagas de espionaje de la historia de los videojuegos.

Con una temática realista, al más puro estilo de los argumentos de Tom Clancy, la acción se centra en su protagonista absoluto, Sam Fisher. Con una personalidad muy compleja, a la par que muy humano, Fisher es un espía en toda regla cuya especialidad es la de infiltrarse más allá de las líneas enemigas para poder desbaratar los planes enemigos que podrían llevar a conflictos muy serios.

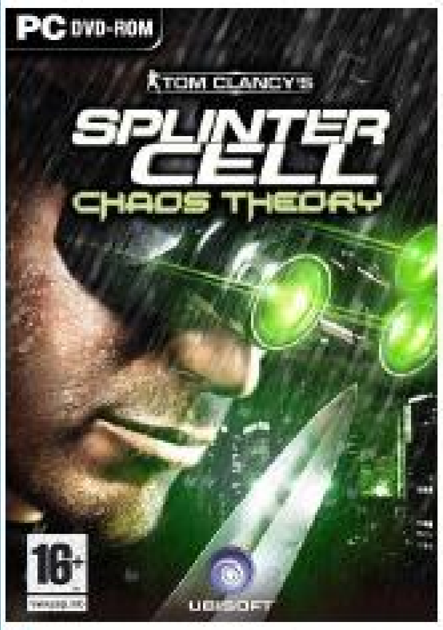
La saga de Splinter Cell empezó siendo un juego estrictamente de acción y sigilo, donde había que meditar bien cada paso a dar y donde un mal movimiento podía conllevar a echar por los suelos toda la misión, pues eliminar a alguien o bien dejarnos ver por el enemigo hacía saltar la alarma y obligaba al jugador a empezar de nuevo la partida.

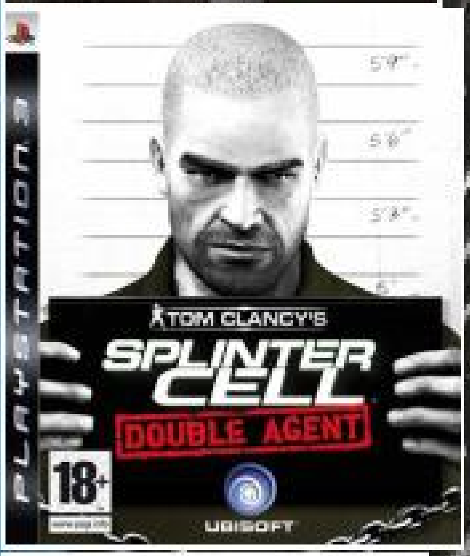
No obstante a medida que venían las entregas, Splinter Cell se ha ido decantando un poco más por la acción que por el sigilo. Si bien en los primeros juegos primaba el sigilo por encima de todo, incluso en muchas ocasiones la mejor solución era pasar de largo de los enemigos, en las últimas entregas, sobretodo en Conviction, este elemento ha dado paso a una acción más directa. No significa que Splinter Cell haya perdido su esencia, pero se nota como los chicos de Ubi Soft han decidido ampliar más el campo de jugadores.

Splinter Cell se ha convertido también en uno de los grandes referentes del género de sigilo y espionaje. Sin duda su gran rival no es otro que el mismísimo Metal Gear Solid. Durante años se ha generado el debate sobre cuál de los dos es mejor, debate que no vamos a reabrir en este reportaje, no obstante hay que dejar claro que ambas sagas ofrecen mucha diversión al jugador.

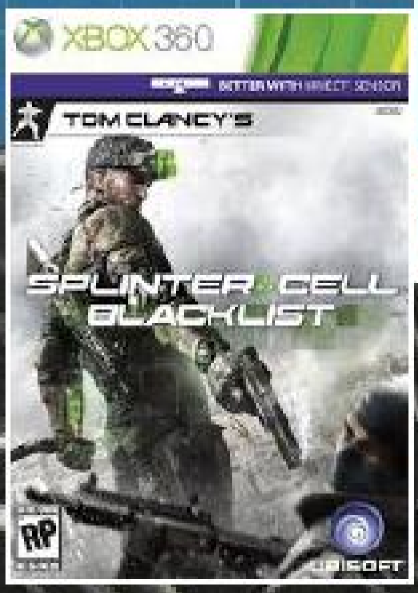






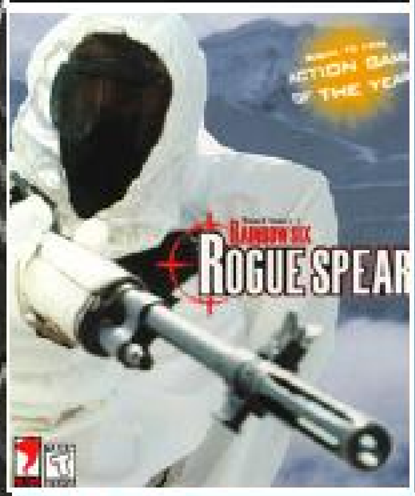




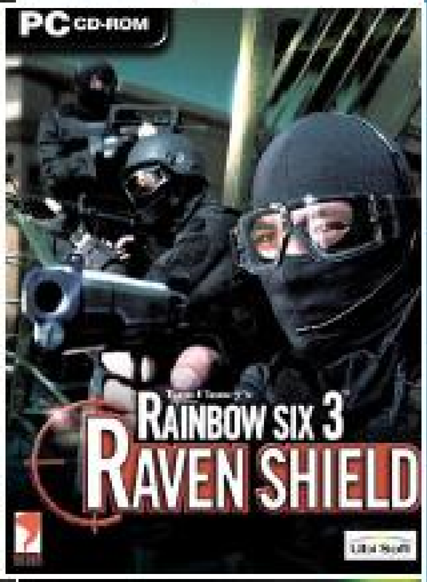


RAINBOW SIX

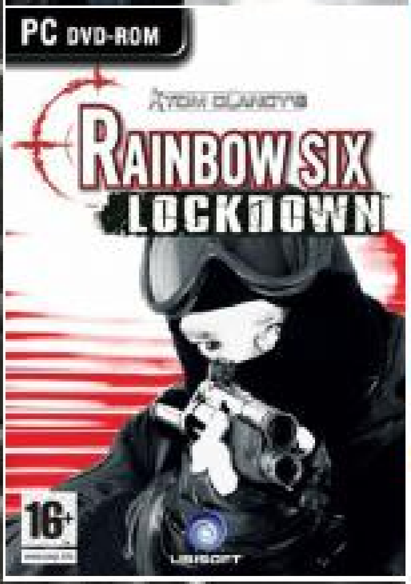










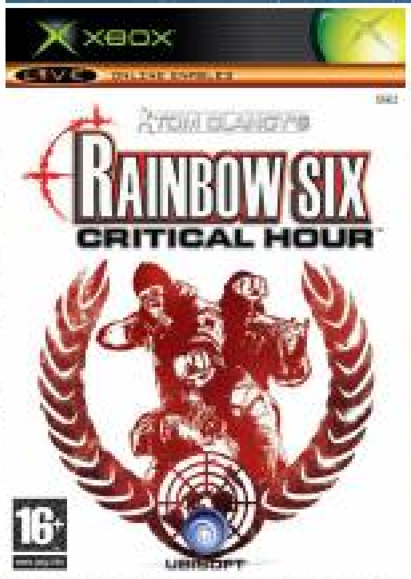


Otra de las grandes sagas poseedoras del nombre de Tom Clancy es, sin duda, Rainbow Six. La novela, aparecida en Agosto de 1998, nos relataba las peripecias de un equipo anti-terrorista que se enfrentaba a diversas operaciones sumamente arriesgadas. Ubi Soft no lo dudó y en el mismo momento que apareció el libro, salió al mercado el videojuego Rainbow Six para PC que nos proponía una temática bastante interesante.

Metiéndonos de lleno la organización anti-terrorista ficticia "Rainbow", nuestro objetivo consistía en hacer frente a las diversas operaciones. Rescate de rehenes, recogida de un paquete, eliminación de un objetivo...

Para ello primero debíamos prepararnos debidamente en la sala de operaciones dónde decidíamos cuantos equipos realizarían la misión, cuantos agentes necesitaríamos, armas, equipo... Una vez tuviésemos nuestro equipo listo, debíamos desplegarlos sobre el terreno. Para ello primero, en la sala del mapa, preparábamos la ruta que cada equipo seguiría, y la acción a realizar para poder conseguir nuestro objetivo con la mayor facilidad posible.

Así pues el juego no se convertía en un simple juego de acción más con nuestro héroe de turno capaz de matar a mil enemigos sin despeinarse. Aquí llevábamos un equipo en un juego de acción táctico y había que ser metódico y no visceral si queríamos salir airosos de todas las situaciones que se nos planteaban.
El juego tuvo muy buena acogida, por lo que Ubi decidió seguir adelante con la saga. Hoy en día contamos con 17 títulos (si tenemos en cuenta expansiones y títulos para portátiles) con una más prevista para 2014 la cual aparecerá ya para las consolas de nueva generación.









GHOST RECON

Siguiendo la estela dejada por Rainbow Six, Ubi Soft quiso continuar ahondar más en la fórmula que tan buenos resultados le había dado tiempo atrás y esta vez, en 2001, apareció con un juego multiplataforma llamado Ghost Recon.

El título en cuestión nos ponía en la piel del escuadrón "Ghost", una unidad ficticia del ejército de los Estados Unidos, cuyas misiones consisten en resolver conflictos armados, nacionales o internacionales.

Con una jugabilidad similar a Rainbow Six, Ghost Recon nos permitía escoger nuestro equipo, armas, hombres, intercambiar de hombre durante la misma partida y, sobretodo, planear tácticamente la misión antes de llevarla a cabo. El juego hacía hincapié en la habilidad del jugador para saber combinar inteligentemente las diversas clases de soldados que habían (granadero, francotirador, apoyo o asalto) y para dar órdenes en mitad del campo de batalla que pudieran llevar a la victoria al equipo llevado por el jugador.

Ghost Recon es un juego de acción táctica en primera persona que ha ido evolucionando a lo largo de las entregas. Si en las primeras nos encontrábamos en un momento contemporáneo al del jugador, con la entrega de Ghost Recon Advance Warfighter la entrada de nuevos elementos tecnológicos que apoyaban al jugador se hacía evidente. Esto ha sido así que incluso la última entrega de la saga, Ghost Recon: Future Soldier, ya coloca al jugador en 2014 y lo provee de armas y equipo de un nivel tecnológico muy avanzado.

Sin duda es otra de las grandes sagas que lleva el nombre de Tom Clancy y ha sido fuertemente comparada con su rival más directo, Rainbow Six, incluso se ha llegado a comentar que hablamos de juegos casi similares, no obstante podemos encontrar diferencias evidentes. Mientras que en el primero la mayoría de escenarios no son muy grandes, para hacer posible las famosas operaciones encubiertas, Ghost Recon nos plantea el combate de una manera muy diferente, pues tendremos escenarios muy grandes, campos abiertos… cuya estrategia distará mucho de la que podríamos utilizar en Rainbow Six. La diferencia también radica en que Ghost Recon nos lleva a unos campos de acción militar, mientras que Rainbow Six llevaremos unidades antiterroristas cambiando sustancialmente la jugabilidad.





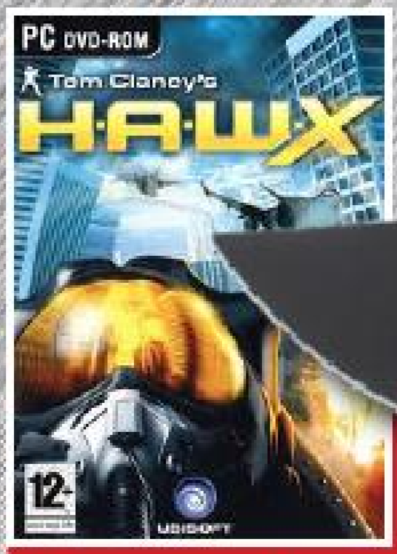


ENDWAR

Siguiendo con la estrategia, Endwar apareció en 2008 para Xbox 360 y PS3, medio año más tarde en Pc (también contamos con sus versiones para PSP y Nintendo DS) para traernos un juego de estrategia en tiempo real (estrategia por turnos en las versiones de portátil) en un contexto de acción militar.

Tomando como base la III Guerra Mundial, el jugador deberá escoger una facción para hacer frente a sus enemigos. Ciertamente estamos hablando de un juego de estrategia que cumple con su cometido pero que no va más allá. Gráficamente aceptable aunque encontramos ciertos fallos como el movimiento de la cámara que podrán llegarnos a sacar totalmente de quicio. Sin duda está lejos de tener uno de los mejores argumentos vistos en un juego, o novela, de Tom Clancy. Aunque tendremos nuestros giros de guión y sorpresas, el título anda un poco cojo a nivel argumental y, sobretodo, a la hora de dar variedad en las misiones.

No obsante si algo puede enorgullecerse Endwar es en una de sus principales características: El control por voz. En las versiones de sobremesa y Pc el jugador puede utilizar su micrófono para poder realizar las órdenes en el juego, las cuáles se ejecutan con extrema precisión y le otorga al título un soplo de aire fresco y una nueva forma de jugar en la que las manos quedan relegadas a acciones sencillas como simplemente el control de la cámara.





H.A.W.X

Siguiendo con la acción militar, esta vez cambiamos de modalidad. Ya hemos visto espionaje, acción encubierta y acción militar directa, ahora le toca el turno la acción motorizada de H.A.W.X.

Aparecido en 2009 para Pc, Xbox 360 y PlayStation 3, el título en cuestión nos pone en el papel de un piloto de la fuerza aérea estadounidense llamado David Crenshaw quien forma parte de una unidad de élite llamada "High Altitude Warfare Xperimental squadron", algo así como el escuadrón experimental de guerra de altura. Así pues, a lomos de un increíble caza de combate, el jugador deberá ponerse a los mandos de tal máquina de guerra para realizar las misiones que el juego le encomiende.

Aunque no es una mala propuesta, tanto H.A.W.X. como su segunda parte, aparecida un año más tarde, son juegos decentes a los cuáles les falta trabajo por delante si quieren llegar a las verdaderas cotas de calidad como su rival Ace Combat. Ciertamente la sensación de velocidad y los combates son buenos, pero el juego no tarda en hacerse repetitivo y a medida que avanzamos en las misiones no podemos evitar quedarnos con una sensación de deja vú debido a la gran semejanza que podemos encontrar entre un objetivo y otro.



Fusion
FREAK
LGDS
EL PODCAST
MAS OSCURO
DE LA GALAXIA
TODAS LAS SEMANAS EN FUSION-FREAK.COM


SI TE HAS PERDIDO ALGUN
NUMERO DE
Nosolo GAMER
BYE Wii
HELLO Wii U
ENTRA EN WWW.FUSION-FREAK.COM
LOS TENEMOS TODOS

Michael Jackson

Entre la música y el videojuego

XAVIER MUÑOZ CASERMEIRO

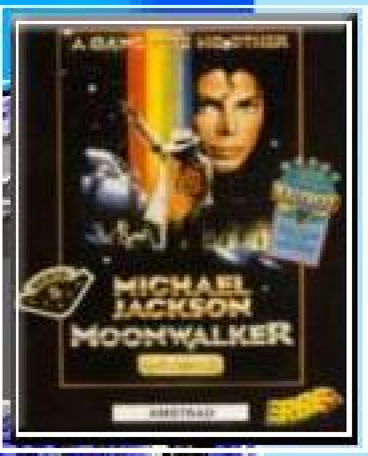
La historia de los videojuegos siempre ha estado llena de multitud de curiosidades, anécdotas, misterios… que hace crecer a los fanáticos aun más la pasión por este hobby. Una de estas curiosidades la encontramos en la relación que hay entre una de las estrellas más grandes del mundo de la música y el ocio electrónico. Estamos hablando de la relación entre Michael Jackson y los videojuegos.

De sobra es conocido por todos la figura de este cantante. De niño prodigio pasó a ser el icono musical y artístico de más de una década para acabar siendo una figura parodiada, y frecuentemente burlada, debido a sus cambios de imagen, operaciones estéticas, problemáticas legales relacionadas con la pedofilia… para luego volver a ser realzado a lo más alto con motivo de su muerte en Junio de 2009.

Dejando al margen los problemas con la ley, es innegable el talento que tenía Jackson para la música y el espectáculo. Composiciones como “Billie Jean”, “Thriller”, “Smooth Criminal”, “Another Part of Me” o “They Don’t Care About Us”, no hacen sino confirmar que la música era su vida. Si a eso le sumamos su visión a la hora de realizar vídeos musicales, tildados muchas veces de pequeñas películas, a los cuáles le sumaba unos pasos de baile que hipnotizan al espectador, tenemos en la coctelera todos los ingredientes para que la industria del videojuego se interesara por este astro del espectáculo.



MOONWALKER PARA COMPATIBLES
UN TITULO OLVIDABLE



Corría el año 1988 cuando apareció en los cines el film "Moonwalker". Dicho film, nos explicaba parte de la vida del artista a la par que nos presentaba videoclips, historietas cortas y una larga historia que tenía por villano al mismísimo Joe Pesci (uno de los malvados de Solo en Casa). La industria del videojuego no se lo pensó dos veces y, de la mano de U.S Gold y Emerald Software, apareció en 1989 el videojuego "Michael Jackson's Moonwalker" para los ordenadores domésticos como Amiga, Commodore 64 o el Spectrum.



Dicho juego fue un intento bastante pésimo de intentar conseguir parte del pastel que el señor Jackson estaba montando con sus creaciones. El juego constaba solo de cuatro niveles de los cuales repetíamos mecánicas en los dos primeros.

El juego, siguiendo la estela de la película, nos pone en la piel del Rey del Pop en el interludio que va desde "Badder" a "Speed Demon" (en el film) y deberemos huir de los locos fanáticos a la par que recogemos diversos objetos que nos permitirán pasar el nivel.

Estas dos primeras pantallas las jugaremos con una visión cenital y nuestro amigo Michael solo podrá correr, o moverse en moto, sin tener ninguna habilidad más. Por suerte esto cambia en el tercer nivel. Recreando el famoso Club de los 30 donde sucede el vídeo de "Smooth Criminal", en una vista 2D, deberemos recorrer la taberna, ametralladora en mano, mientras eliminamos a todos los enemigos, semejante a "Lethal Enforcers". Finalmente la última pantalla nos sitúa en uno de los momentos finales del film cuando Michael se transforma en un robot armado hasta los dientes dedicándose a eliminar a todo bicho viviente que se encuentra en su camino. El juego nos situará en la misma situación y deberemos acabar con todos los enemigos antes que éstos nos destruyan.

Como decimos, el juego fue bastante olvidable por su corta duración y su mala jugabilidad. Gráficamente la versión de Amiga fue de las mejores, pero le mataba su apartado sonoro. En su empeño por traer la mejor calidad sonora el juego cuenta con unos segundos de las canciones originales para cada pantalla. Habéis leído bien, solo contamos con unos pocos segundos que se irán repitiendo hasta la saciedad, o hasta que nos pasemos el nivel. Estamos hablando de solamente cinco segundos que se repiten una y otra vez, de las canciones de "Bad", "Speed Demon" y "Smooth Criminal", cosa que nos hace querer apagar el sonido y ponernos el LP "Bad" para no tener que aguantar semejante tortura sonora.

Las otras versiones como Spectrum o Commodore 64 no estaban al nivel visual de Amiga y su jugabilidad se resentía aun más. El nivel sonoro tampoco lo superaba pero, por suerte, en estas versiones contábamos con más segundos de melodía, en formato MIDI eso sí, que no ese loop de cinco escasos segundos. Además también contábamos con una parte de "The Way You Make Me Feel" en la última pantalla, cosa que la de Amiga nos volvía a repetir el loop de "Bad".

MOONWALKER VIAJA A LOS RECREATIVOS

Sega ya le había echado el ojo a Moonwalker y las posibilidades que tanto el film, como el cantante, tenían. Así pues, el equipo de Sega, ayudados por el mismísimo Michael Jackson (quien se encargó del concepto del juego y su diseño) se puso manos a la obra y sacaron en 1990 el juego en su versión arcade.

Descartando todo lo que había aparecido para los ordenadores, esta versión se centraba por la acción directa. Al más puro estilo Beat'em Up, controlábamos a un Michael ataviado con el traje de "Smooth Criminal" mientras íbamos eliminando a todos los enemigos que nos salían al paso. Sencillo, ameno y con posibilidad para jugar tres jugadores simultáneamente, este título gustó bastante en las recreativas, pues aquí las melodías si eran fácilmente reconocibles y duraban bastante más que los cortos loops de la versión para PC.

Para darle un poco más de profundidad al juego, Michael tenía que ir rescatando a niños secuestrados por Mr.Big. Aunque se cogieron algunas ideas propias del film, ciertamente el juego se toma una libertad absoluta a la hora de plantearnos escenarios que no aparecían en la película, como el cementerio, cuya canción no es "Thriller" como cabría suponer, sino "Another Part of Me".
Sin duda es una versión muy mejorada de lo que pudimos per para ordenadores, mucho más dinamismo, acción, y un Michael peleón que hacía dejarse el dinero a los jugadores en el arcade gracias a su elevada dificultad.

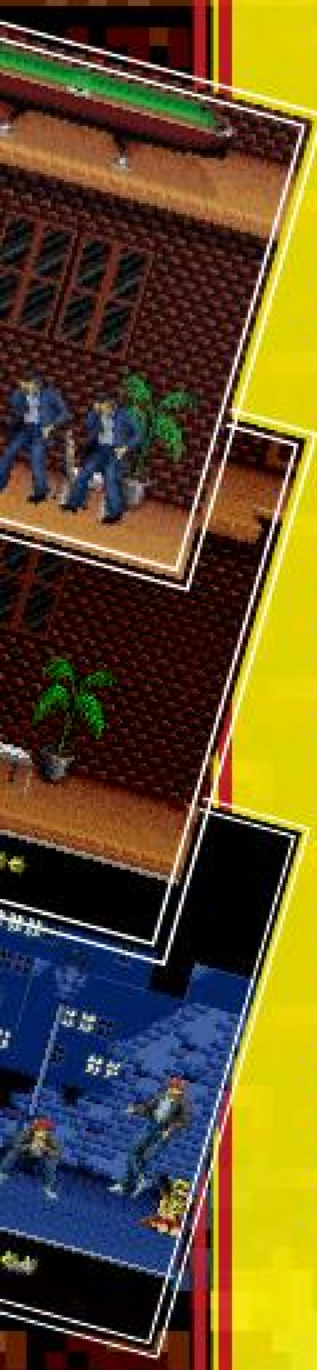




ERA Y ULTIMA PARADA LAS CONSOLAS

Debido al éxito cosechado por el arcade, Sega no se lo pensó dos veces y decidió llevar Moonwalker a las consolas de sobremesa. “Michael Jackson’s Moonwalker” apareció entre 1990 y 1991 en todo el mundo para Mega Drive y Master System.

Dicho título será un plataformas de acción en 2-D que cogerá muchos elementos del arcade. Como Michael deberemos recorrer los diferentes escenarios para rescatar a los niños secuestrados y así finalizar el nivel con un combate contra varios esbirros de Mr.Big.



Michael podía atacar con sus piernas, brazos, sombrero… todo siempre aderezado bajo un pase de baile, a la par que podíamos realizar alguno de sus pasos más famosos, simplemente como curiosidad, como es el tan conocido “Moonwalk”, ponerse de puntillas, el agarre de paquete… pero el movimiento más espectacular era aquel en que dejábamos apretado el botón de acción para que Michael empezara a dar sus conocidas vueltas (mientras nos quitaba una buena parte de salud) para acabar realizando un pequeño fragmento de una de sus coreografías. Gracias a este movimiento podíamos acabar con todos los enemigos que estuvieran en pantalla, no obstante lo más gracioso era que a la hora de hacer dicho movimiento todos los enemigos se ponían a bailar junto al protagonista. Como si de un cuerpo de baile se tratara, soldados, gánsteres, kinkis… incluso perros, no podían evitar moverse al ritmo de las canciones de Michael Jackson, aunque eso les costara la vida.

Siendo el primer nivel el Club de los 30, lugar donde ocurre el videoclip Smooth Criminal, iremos recorriendo diversos escenarios como un aparcamiento de coches, un cementerio, una cueva llena de escondrijos y, finalmente, la base del malvado Mr.Big para acabar transformándonos en una nave y acabar con el villano mediante una fase de disparos en primera persona al más puro estilo Star Wars X-Wing.

En el caso de Master System la distribución de niveles era igual que en Mega Drive pero con diferente final, el cual se dividía en dos fases de disparos, más sencillas gráficamente, y donde debíamos acabar con todos los enemigos antes que nos eliminaran del mapa.

Esta versión quizá es de las más conocidas por ser uno de los principales juegos con los que se anunciaba Mega Drive. Al salir en Europa el juego dos meses más tarde que la consola, el equipo de publicidad de Sega no dudó en utilizar la figura de Michael Jackson como reclamo para vender más consolas en el viejo continente. Por aquel entonces el juego recibió críticas bastante diversas, aunque notables en su gran mayoría. Si hoy lo rejugamos, nos daremos cuenta que quizá ha envejecido un poco peor de lo que esperábamos, la monotonía de las pantallas al deber hacer siempre lo mismo le quita puntos a su favor. No obstante, el poder estar oyendo las músicas, hacer los bailes y pasarnos toda una pantalla caminando hacia atrás es reclamo, cuanto menos curioso, para todos aquellos que aun no lo hayan jugado, y sientan simpatía por la figura del Rey del Pop.

MICHAEL JACKSON
THE EXPERIENCE

Debido a la muerte del cantante en Junio de 2009, UbiSoft no lo dudó y preparó para el año siguiente un juego titulado "Michael Jackson, The Experience". En él, nos podemos poner en la piel del afamado cantante, o de sus bailarines, para poder recrear y bailar todas sus canciones más famosas.

Aparecido en Noviembre de 2010 para las portátiles Nintendo DS, PSP y Wii, no sería medio año más tarde, en Abril de 2011, que aparecería el mismo título para Xbox 360 (Kinect) y PlayStation 3 (Move), siendo lanzado de nuevo más tarde para 3DS, Vita y iOS.
El juego, en todas sus versiones, sigue la misma tónica. Al ritmo de la canción deberemos realizar el movimiento que se nos marca en pantalla con nuestro cuerpo (versión Kinect o Move) o bien pulsando la tecla correspondiente (portátiles e iOS). Con un tracklist que varía dependiendo la plataforma donde lo juguemos, y algunas canciones exclusivas, "Michael Jackson, The Expierience" es la excusa perfecta para sacar a relucir nuestra Wii o nuestros sistemas de movimiento como Kinect o Move para pasar un rato divertido con los amigos.
Y decimos eso porque el juego para un solo jugador puede llegar a aburrir. Solamente podremos hacer los bailes que nos marcan, conseguir buenas puntuaciones y desbloquear vídeos donde bailarines del cantante, y su coreógrafo, Travis Payne, nos van enseñando los movimientos más emblemáticos de Jackson.

En multijugador la cosa cambia un poco, pues hay canciones especiales para diversos jugadores en las que pide la interacción entre ellos, como es el caso de "Speed Demon" donde los jugadores han de cruzarse entre ellos, o "Remember the Time" donde tendrán que compenetrarse para poder realizar correctamente los movimientos que se les piden.
Si el juego en portátiles es bastante pasable, por la monotonía y la escasa jugabilidad, en Wii la cosa mejora ciertamente al tener que ir moviendo el mando para recoger los movimientos. Pero es en la versión de Kinect y Move donde se exprimen al máximo los sensores de movimiento (sobretodo en Kinect) y se añade una nueva opción que es la de utilizar el micrófono para poder cantar a la vez que se baila.

Como decimos, "Michael Jackson, The Experience" es un juego curioso, que sin duda puede alegrar una aburrida tarde con la familia o los amigos, no obstante no deja de ser una curiosidad y un título enfocado, otra vez, a los más fanáticos. Ubi Soft supo aprovechar el filón que fue la muerte del cantante y lanzar el juego en un momento donde aun el nombre de Michael Jackson estaba en boca de muchos.





MICHAEL JACKSON Y LOS CAMEOS

Jackson no solo ha tenido juegos con su propio nombre, sino que también se le ha podido ver haciendo un par de apariciones para otros juegos. El primero fue para una saga de Dreamcast (aunque luego se portó a otras plataformas), también de baile, llamado Space Channel 5 y Space Channel 5: Part 2. En dichos juegos se le conoce como Space Michael y en ambos títulos debe ser liberado por la protagonista para que pueda unirse a su elenco de bailarines. Así como en la primera parte su aparición es bastante puntual, en la segunda parte tiene un papel más importante como personaje. Durante el juego se pueden ver muchos pasos sacados directamente de él, puso su voz para las dos partes e incluso podemos encontrar una canción inédita llamada “Space Dancer” hecha por él específicamente para Space Channel 5 y que podemos escuchar mientras bailamos para rescatarlo en la segunda parte.

Su otra aparición fue en un juego también de SEGA llamado Ready 2 Rumble Boxing: Round 2, un particular juego de boxeo al más puro estilo arcade. En él, Jackson aparecía como personaje secreto que se desbloqueaba tras acabar el modo arcade dos veces. Al parecer, el equipo de desarrollo se encargó de digitalizar los movimientos del cantante y en el juego podremos hacer diversos ataques mientras realizamos un “moonwalk” o hacemos uno de sus gritos más famosos que nos ayudarán en combate.

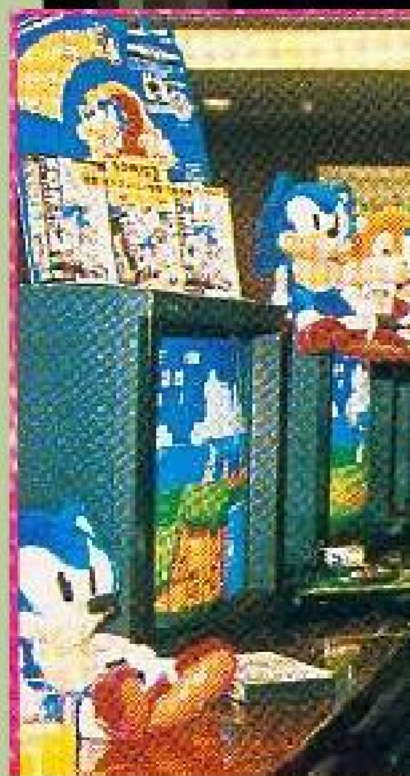
MICHAEL JACKSON Y ... SONIC 3

Llegados a este punto nos encontramos con una de esas situaciones en que ya no solo hay poca información, sino que los diversos medios se contradicen y las ideas del pobre lector salen peor después de la lectura que antes.

Como podéis haber visto la relación entre Michael Jackson y Sega es más que evidente. Nos encontramos a principios de los noventa, el juego "Moonwalker" ya había dado sus frutos y Sega perdía sus ojitos por su mascota más famosa; Sonic.



Poco a poco, esta relación entre el astro de la música y la compañía nipona hizo que acordaran que Michael Jackson compusiera ciertas melodías para la nueva entrega del erizo, Sonic 3, en la cual no aparece su nombre en ningún lado dentro de los títulos de crédito del juego.



A partir de aquí es cuando entra la rumorología, las preguntas y las hipótesis. Si nos fiamos de la palabras de Roger Hector, director del Sega Technical Institute, Jackson sí pudo componer ciertas melodías para el juego que presentó a Sega, no obstante fue una época turbulenta para el cantante, pues en febrero de 1993 empezaron las acusaciones a Michael por supuestos abusos a niños, siendo Jordan Chandler quien abrió la caja de pandora, y Sega decidió no involucrarse en asuntos tan turbios cortando relaciones con el artista, tal y como podemos extraer de una entrevista hecha a Hector el 31 de Agosto de 2005. A la pregunta sobre cuál era su juego favorito de los que había trabajado contestó lo siguiente:

"Sonic 3 (También llamado Sonic & Knuckles) tuvo mucha diversión pero también fue muy difícil de realizar. Michael Jackson fue contratado inicialmente para componer toda la música del juego. No obstante, al final del proyecto su trabajo se descartó después que hicieran públicos sus escándalos. Esto causó un montón de problemas y requirió mucho trabajo de nuevo, pero al final tuvimos un gran juego".

Todo apuntaría a que Sega quiso deshacerse de Michael para no verse involucrada en el asunto de las acusaciones, pero hubo algún resquicio de melodía que suena muy familiarmente a las composiciones de Jackson, por lo que o bien pudieron componer la melodía basándose en el material que ya tenían, bien aprovecharon cosas hechas por el mismo Michael, bien las dos cosas.

El culebrón no acaba ahí, pues en 2009 en una entrevista para la revista "Black & White" al compositor Brad Buxer, acreditado compositor musical en Sonic 3, confirmó que el juego si contiene piezas hechas por el mismo Jackson. A la pregunta si podía confirmar que Michael compuso la música para el juego, Buxer respondió lo siguiente:

"Nunca he jugado al juego, por lo tanto no se cuales son las canciones en las cuáles Michael y yo trabajamos y los desarrolladores decidieron mantener, pero sí que hicimos música para el juego. Michael me llamó y me pidió ayuda para este proyecto, y eso es lo que hice. Si no está acreditado por componer la música es porqué no estaba contento con el resultado final y con el sonido que podía generar la consola. En ese momento las consolas no tenían una reproducción óptima de audio, cosa que Michael encontró frustrante y no quiso que se le relacionara con un producto que podía devaluar su música".





Buxer no solo confirma que Sega utilizó material de Jackson en Sonic 3, sino que afirma que una de las melodías del final del juego fue la base en la que se centró Michael para componer su canción "Stranger in Moscow", aparecida en el disco HIStory (1995).

Así pues, la polémica está servida. Aunque hay muchas preguntas, la mayoría de las cuales solo se pueden responder bajo hipótesis o conjeturas, aun no sabemos a ciencia cierta quién tiene razón de ambos, si la tienen los dos, o sino pasó nada de esto que nos cuentan. Lo que sí sabemos es que ciertas melodías de Sonic 3 tienen un cierto aroma "michaeliano" que no si no son composiciones del mismo artista, bien cierto es que se han inspirado en su obra para su creación.

MICHAEL JACKSON EL POLIFACETICO

Está claro que Michael Jackson era un ser impredecible y sobretodo versátil. Muestra de ello es su amor por el ocio electrónico y sus pocos reparos de meterse en ámbitos que no son los suyos. Así pues en el caso de "Moonwalker" para consolas o recreativas, tenemos un juego normalito que nos entretiene (no así en el caso de PC), y si queremos bailar "Michael Jackson The Experience" nos puede echar un cable si algún día queremos sorprender a nuestros congéneres.

No obstante, aunque haya hecho sus pinitos, la relación Michael – Videojuegos, no deja de ser una mera curiosidad, sobretodo en el caso Sonic 3, que no hace más que evidenciar la pluralidad que podía tener este hombre a la hora de realizar proyectos, aunque no todos le salieran bien. No es el caso de Thriller, por supuesto.

DE HOLLYWOOD AL PIXEL

GODZILLA

SERGIO AGUILERA
@srgref

Los Kaijus se vislumbran como la nueva moda, eso parece para muchos despues de lo que nos ha hecho disfrutar la última película de Guillermo del Toro, y el hecho de que el próximo año podamos disfrutar de una nueva entrega del que seguro es, el mas grande de todos los kaijus, el rey de los monstruos, Godzilla



Ishirô Honda



Nuestro querido lagarto está a punto de cumplir 60 años, cualquiera lo diria, y es que la primera película apareció ni mas ni menos en 1954, dirigida por uno de los grandes maestros, Ishirô Honda (1911-1993), uno de los directores japoneses mas conocidos, amigo intimo de Akira Kurosawa, fue uno de los grandes responsables de que el género Kaiju fuera tan conocido e incluso copiado dentro y fuera de Japón, su principal creación, Godzilla se ha convertido en un icono del cine japonés y principal baluarte del cine de catastrofes.

¿Que es Godzilla?



Pues la verdad es que está poco claro, pues hay varias teorias, desde un lagarto radioactivo sobredimensionado (una iguana si te llamas Roland Emmerich, pero ese bicho no cuenta), mientras en otros lados se insinua que es un Godzillasaurus, tambien radioactivo, al mismo tiempo que se insinua que es un ser del espacio exterior.

Sea como sea, Godzilla (o Gojira) se trata de un antiheroe, a veces con la humanidad, a veces contra ella, algo mas parecido a una fuerza protectora del naturaleza que a un destructor nato... aunque bueno, muchas veces depende de la película que estes viendo.



LAS PELICULAS

Etapa Showa

En el amplio catálogo de las películas de Godzilla, e incluso las de la competencia, Gamera. Las series de películas se dividen por el enfoque del personaje y el protagonismo en el film, a grandes rasgos, el termino Showa o Heisei, no nos dice nada, ya que comparten nombre con epocas históricas del Japón feudal, pero para que nos entendamos. Durante la Era Showa, la figura de Godzilla se transforma de un destructor despiadado a un protector de la humanidad frente a numerosos enemigos que intentan incordiar. Es quizás la epoca mas famosa y abarca hasta lfinales de los setenta

- **Gojira -1954**
- **Godzilla Contraataca -1955**
- **King Kong vs. Godzilla -1962**
- **Mothra vs. Godzilla -1964**
- **Ghidorah, The Three-Headed Monster -1964**
- **Invasion of Astro-Monster - Godzilla vs. Monster Zero -1965**
- **Godzilla vs. The Sea Monster -1966**
- **El Hijo de Godzilla -1967**
- **Destroy All Monsters -1968**
- **Godzilla Revenge's - All Monsters Attack -1969**
- **Godzilla vs. Hedorah -1971**
- **Godzilla vs. Gigan -1972**
- **Godzilla vs. Megalon -1973**
- **Godzilla vs. Mecha-Godzilla -1974**
- **Terror of Mecha-Godzilla -1975**

Etapa Heisei

Abarca casi la totalidad de la decada de los ochenta y noventa, se redefine el personaje, y este vuelve a ser el antagonista, y se enfrenta a la humanidad y a los diversos kaijus de turno. Además destaca en que las películas tienen una continuidad entre si.

- **El Retorno de Godzilla (Godzilla 85) -1984**
- **Godzilla vs. Biollante -1989**
- **Godzilla vs. King Ghidorah -1991**
- **Godzilla vs. Mothra -1992**
- **Godzilla vs. Mecha-Godzilla II -1993**
- **Godzilla vs. SpaceGodzilla -1994**
- **Godzilla vs. Destoroyah -1995**

Etapa Millenium

Se concibe como una especie de reboot de la serie, en la que se tiene en cuenta la original del 54, y cuyas entregas poco o ninguna continuidad tienen entre ellas, siendo dicho mal y pronto, cada una de su madre y de su padre.

- Godzilla 2000 -1999
- Godzilla vs. Megaguirus -2000
- Godzilla, Mothra & King Ghidorah: Giant Monsters All-Out Attack -2001
- Godzilla Against Mecha-Godzilla -2002
- Godzilla: Tokyo S.O.S. -2003
- Godzilla: Final Wars -2004

Remakes y adaptaciones

En occidente tambien ha tenido cierto impacto, la primera de las películas fue adaptada al mercado occidental con metraje extra y un periodista americano metido con calzador. En 1998 el director aleman Roland Emmerich le dio por hacer de las suyas y se marcó un "flim" entretenido pero ofensivo para los fans, es de esperar que el próximo reboot, Godzilla de 2014, año en el que nuestra feliz criatura cumplirá los sesenta añitos.

- Godzilla: King of the Monsters! -1956
- Godzilla -1998
- Godzilla -2014



LOS KAIJUS



ANGUIRUS
MOTHRA
RODAN
KING GHIDORAH
EBIRAH
KAMACURAS
KUMONGA
GABARA
HEDORAH
GIGAN
MEGALON
MECHAGODZILLA
TITANOSAURUS
BIOLLANTE
BATTRA


SPACEGODZILLA
DESTOROYAH
ORGA
MEGAGUIRUS
BARAGON
ZILLA
KING CAESAR
MONSTER X
GAMERA
GHOST GODZILLA
MOGUERA
GOROSAURUS
MANDA
VARAN
MINILLA

LOS VIDEOJUEGOS

GODZILLA VS 3 MAJORS MONSTERS - 1984

El primer juego de nuestro lagarto, en poco mas de cinco minutos ya te finiquitabas el juego, ya que se limitaba a enfrentarse a Kumonga, Megalon y King Ghidorah una y otra vez mientras emergen del suelo.

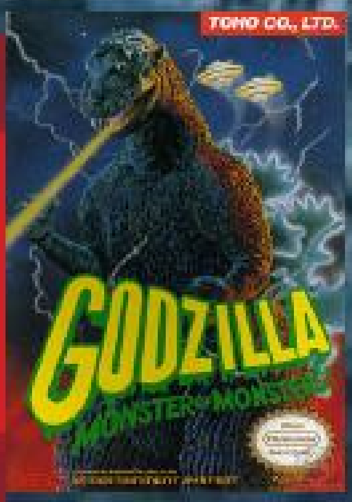
MSX



GODZILLA:MONSTER OF MONSTERS - 1988

Acompañando a nuestra lagartija, nos acompaña Mothra la polilla supervitaminada, en la busqueda de librar a la tierra de las invasiones extraterrestres, y a la par que destruyes navecitas, te enfrentas a algunos monstruos de los de toda la vida.

NES



GODZILLA - 1990

Malditos monstruos, han secuestrado al hijo de Godzilla y este tendrá que rescatarlo... subiendo lianas y plataformeando... todo con una estética que si a algo no recuerda, es precisamente a Godzilla.

GAME BOY



GODZILLA 2 - 1992

No tenia absolutamente nada que ver con el anterior, aqui manejabamos al ejercito e intentabamos parar cualquier ataque de Godzilla y sus amiguitos de juergas. Dificil y casi ningun sentido, era mas un titulo de estrategia desafortunado que otra cosa.

NES



KAIJUU OH GODZILLA - 1993

Un segundo titulo para la portatil de nintendo, mucho mas afortunado que su predecesor, aun asi, sin ser gran consa, trasladaba mejor lo que era el universo de Godzilla, pero con muchas limitaciones, ¿se me olvidó decir que solo salió en Japón?

GAME BOY



SUPER GODZILLA - 1993

Si lees la palabra "super" esperas algo grande, y sin duda, aqui lo encuentras, una "gran" decepción, una suerte de invento que no traia lo queriamos ver, combates entre monstruos, y lo unico que nos daba es a Godzilla destrozando edificios.

SUPER NES





GODZILLA: BATTLE

Por fin un verdadero
malo... es que adema
con 13 monstruos,
daba mucho de si.

TURBO DUO



GODZILLA:KAIJUU

Lucha y bichos, gran
llamas Primal Rage,
experimental y sin d
otro mundo, pero al
de chorradas sin int
dificiles.

SUPER NES



GODZILLA GIANT MO

En Sega tambien
Giant Monster Mar
estrategia con
un apartado gra
simpatico.

GAME GEAR



GODZILLA:THE

Basado en la serie
americana, nos
Zilla enfrentandose
de uno en uno...
juegos mas abur
imaginar.

GAME BOY COLOR



GODZILLA GENER

Como flipado de Go
ya que se parecia al
todos nosotros esp
una segunda parte
conseguir.

DREAMCAST



GODZILLA: MO

Si me preguntara
diferencias con el a
color... no sabria
casi que segurame
cual es cual, igual
aburrido

GAME BOY COLOR

LEGENDS - 1993

juego de lucha, lo
as de poco plantel,
el juego tampoco

DAIKESSEN - 1994

mezcla menos si te
quizás demasiado
escubrir nada del
menos se dejaban
eres y mecanicas

ONSTER MARCH - 1994

se vio Godzilla
ch, otro pseudo
combates, con
áfico bastante

SERIES - 1999

e sobre la película
encontramos con
e a los enemigos...
siendo uno de los
ridos que puedas

ATIONS - 1999

dzilla, me encantó,
juego de lucha que
perabamos. Tuvo
un tanto dificil de

NSTER WARS - 2000

n cuales son las
nterior titulo de Gb
responder, es mas,
nte no sabria decir
de insulso, igual de



GODZILLA:DESTROY ALL MONSTER MELEE - 2002

Vendido como un título menor, aqui en España se encontraba en pack junto al Skies of Arcadia. El juego se mostró como todo lo que cualquier fan de Godzilla queria: destrucción y toñas.

GAME CUBE - XBOX



GODZILLA DOMINATION - 2002

Un juego de lucha en isometrico para cuatr players, con un acabado parecido al King of th Monster de Snk, aunque en el fondo se tratab de una forma de llevar el título de Cube a la portátiles.

GAME BOY ADVANCE



GODZILLA SAVE THE EARTH - 2004

En este título podemos jugar con Godzilla o cualquiera de sus amiguitos, en lo que se convierte en una continuación del Destroy all monster. Muchos personajes, muchas toñas y gritos de Godzilla

PS2 - XBOX



GODZILLA: UNLEASHED - 2007

Como Kaiju de marras, no teniendo que ser obligatoriamente Godzilla, iremos pantalla por pantalla, destruyendolo todo para continuar, y ya de camino, encontrandonos a algun rival.

PS2 - WII



GODZILLA: UNLEASHED DOUBLE SMASH - 2007

Una suerte de mata mata, que poco o nada tiene que ver con el homologo en sobremesa, los graficos e animaciones no impactan y ademas el juego es un poco parco gráficamente, carne de relleno.

NINTENDO DS



<u>Godzilla Archipielago Shock</u>
(Saturn - 1995)
Un revoltijo entre Simcity y ataques por turnos con monstruos de por medio.



<u>Gojira</u>
(Arcade 1993)
arcade de manos de Banpresto, donde como juego de lucha, nos enfrentabamos a gran cantidad de kaijus con ganas de aporrearse.

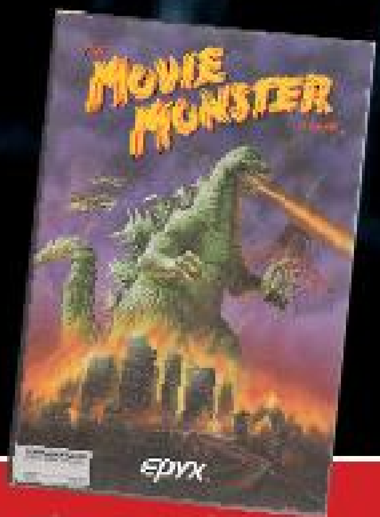


<u>Godzilla Tradding Battle</u>
(Psx - 1996)
Un juego de cartas, el mas completo en cuanto a plantel, pero con menos animaciones por segundo, aunque da igual, solo salió en el mercado japonés.

OTROSTITULOS



<u>Battle Soccer</u>
(Snes 1992) donde podiamos escoger el equipo Godzilla, entre otras sagas conocidas.



<u>The movie monster</u>
(Commodore 64- 1986) Godzilla y amigos, dandole a la estrategia, cualquiera diria que no tenian la licencia para este titulo.

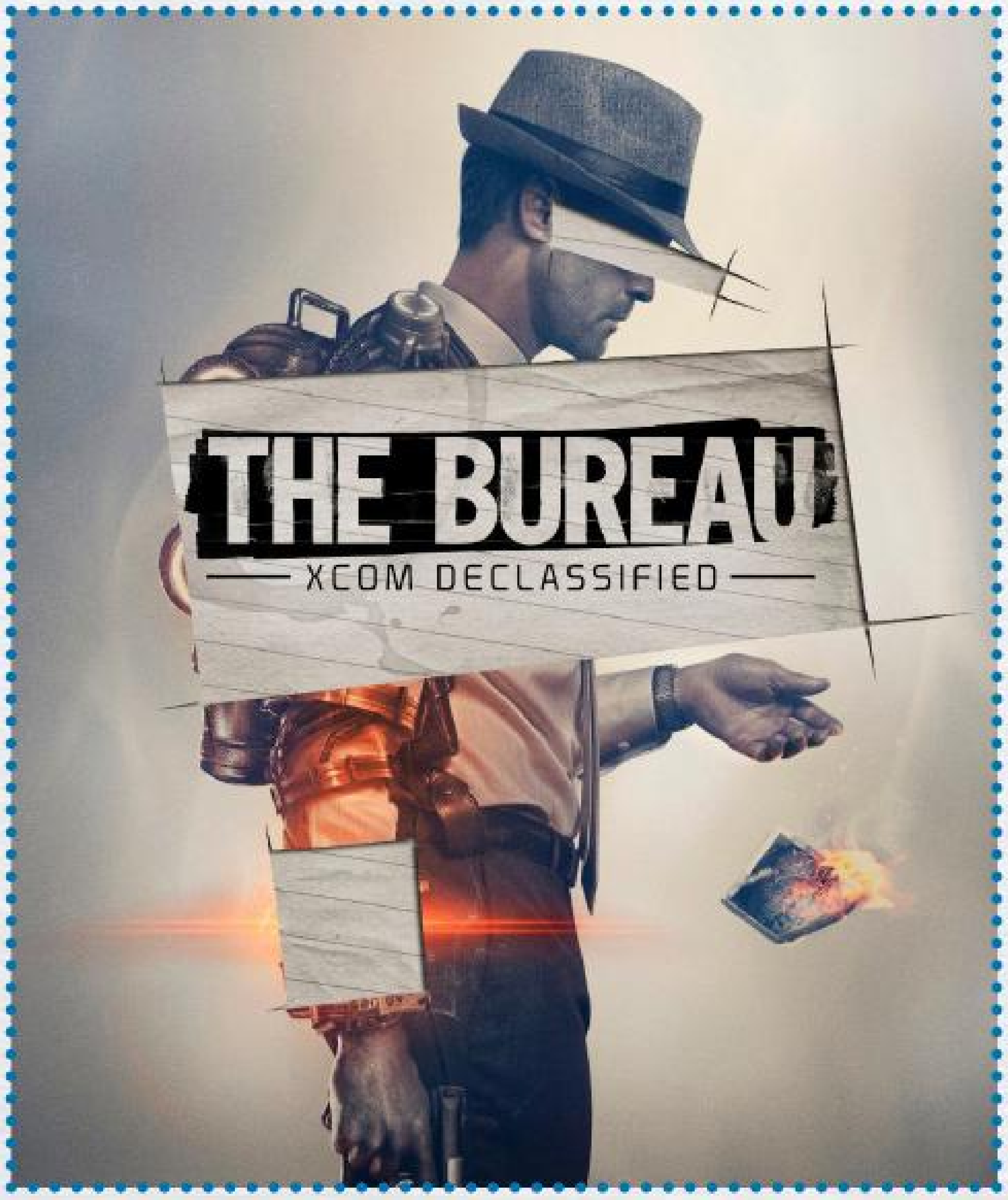


<u>Gojira-Kun</u>
(Msx - 1985)
Versión superdeformer en el cual se basa el posterior título de Gameboy

ESTE MES A

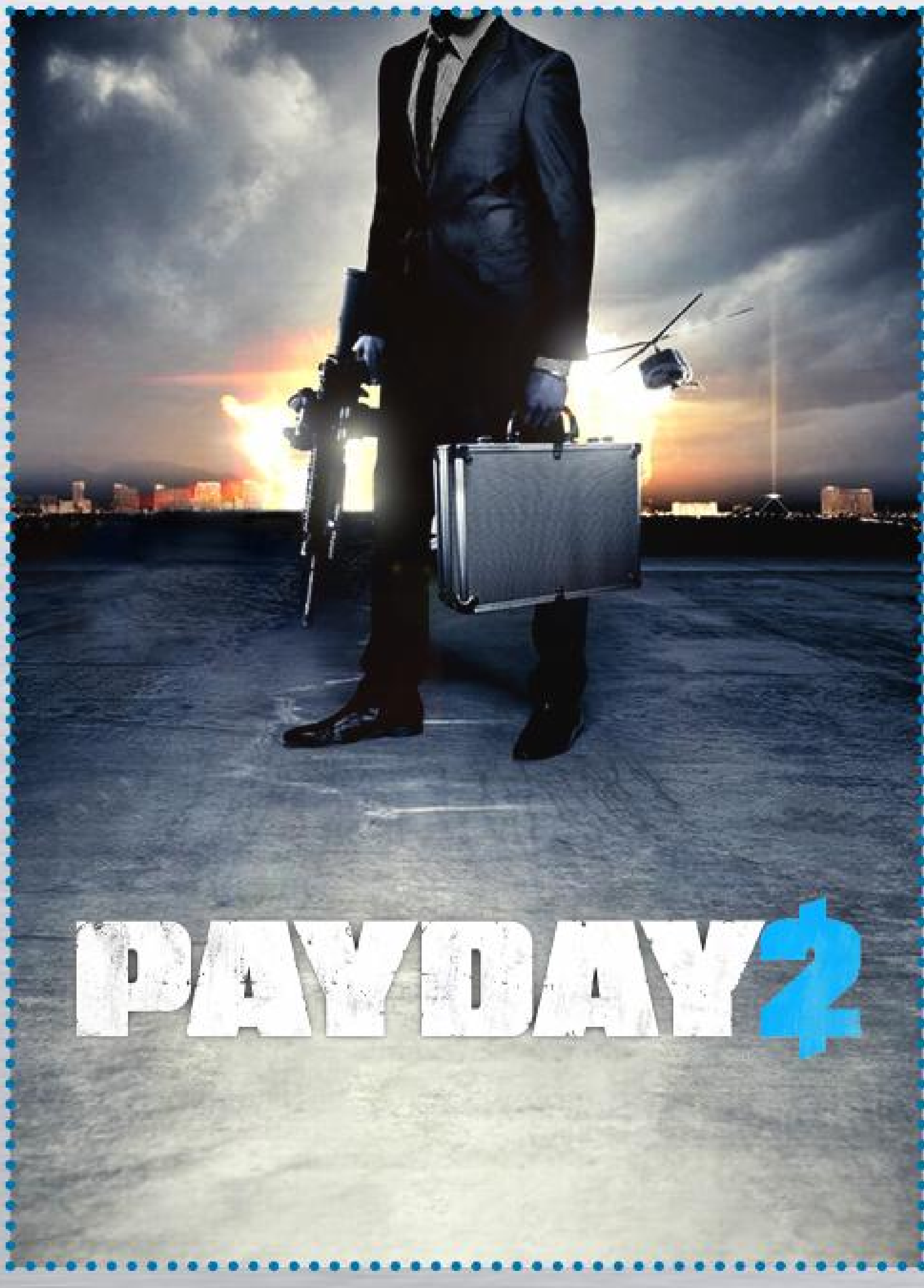

TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
BLACKLIST


TOTAL WAR
ROME II
S·P·Q·R


THE BUREAU
XCOM DECLASSIFIED


SAINTS ROW
IV




PAYDAY 2

ANALIZAMOS











ADEMAS...

DYNASTY WARRIORS 8
NARCO TERROR
PAINKILLER HELL & DAMNATION
SHADOWRUN RETURNS
MOTOGP 13
ONE PIECE PIRATE WARRIORS 2
ETRIAN ODISSEY IV
SCOURGE OUTBREAK
DISHORONED - LAS BRUJAS DE DISHMORE



Género: **TPS**
Desarrollador: **Ubisoft Toronto**
Editor: **Ubisoft**
Lanzamiento: **23/08/2013**
Precio: **69,95€**
Nº Jugadores: **1-2**
Online: **SI**
Voces/Texto: **Inglés/Castellano**

J.M. JURADO
@Nights_Remix



Splinter Cell: Blacklist

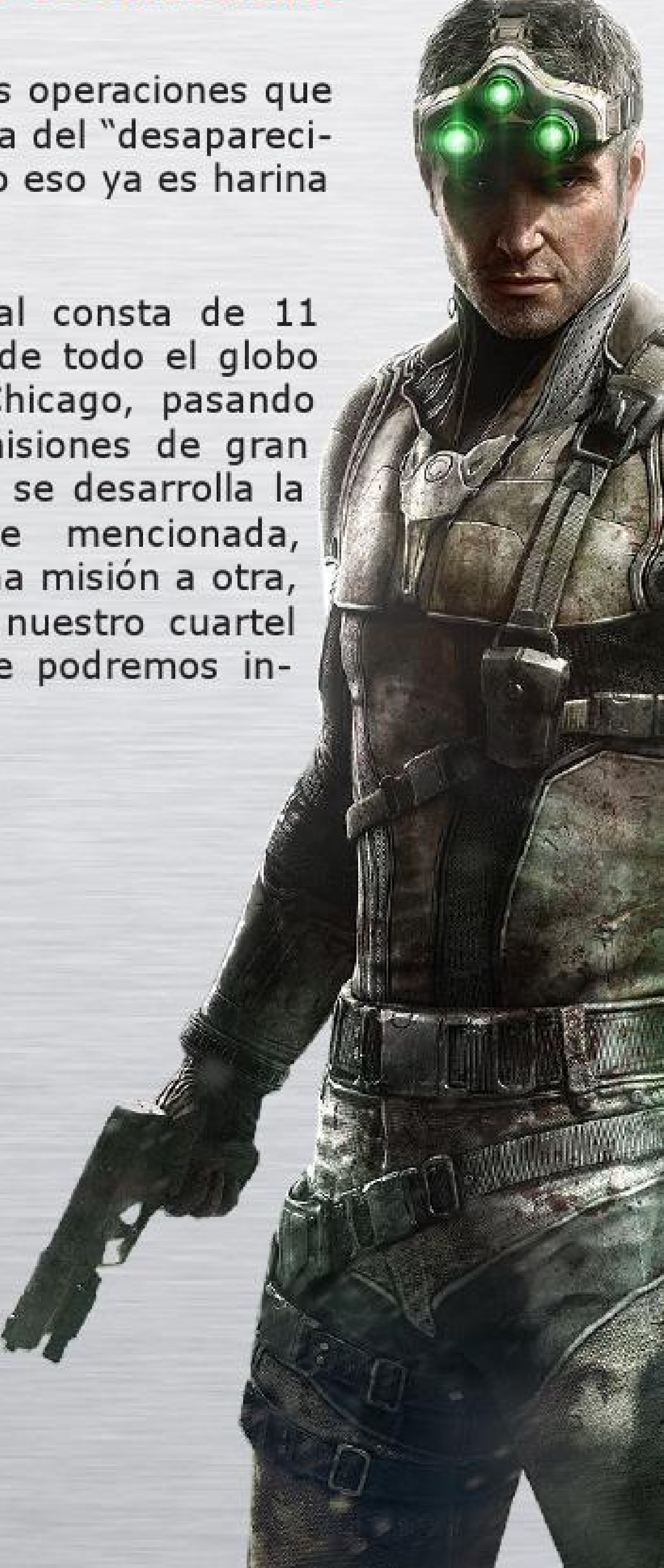
ATRAPADO DE NUEVO EN LA "CELDA DE ASTILLAS"*

*Mal juego de palabras con "splinter cell" que está mal traducido, ya que la traducción real es "célula disidente"

Vuelve Sam Fisher, y en esta séptima entrega, después de lo visto en Splinter Cell Conviction, vuelve mucho mas sigiloso como antaño. Ubisoft ha hecho los deberes y ha cogido lo mejor de las antiguas entregas, con el sistema de juego de Splinter Cell: Conviction añadiendo acertadamente algunas mejoras.

En Blacklist, manejamos de nuevo a Sam Fisher, que ha sido ascendido a comandante del nuevo 4th Echelon. Nuestra misión principal en el juego será la de parar al grupo terrorista llamado "los ingenieros", cuyas pretensiones son las de que Estados Unidos deje de meter las narices con sus soldados en la mayoría de países del mundo, es decir, que retire a sus tropas inmediatamente de dichos países, para conseguirlo esgrimen como arma una serie de atentados programados contra Estados Unidos, "la lista negra". También habrá objetivos secundarios como parar las operaciones que aun siguen en marcha del "desaparecido" 3rd Echelon, pero eso ya es harina de otro costal.

La campaña principal consta de 11 misiones a lo largo de todo el globo desde Benghazi a Chicago, pasando por Londres. Son misiones de gran duración, en las que se desarrolla la trama anteriormente mencionada, para movernos de una misión a otra, usaremos "Paladín", nuestro cuartel general alado, donde podremos in-



LAS CLAVES



En los modos multijugador online podrás jugar como en un FPS



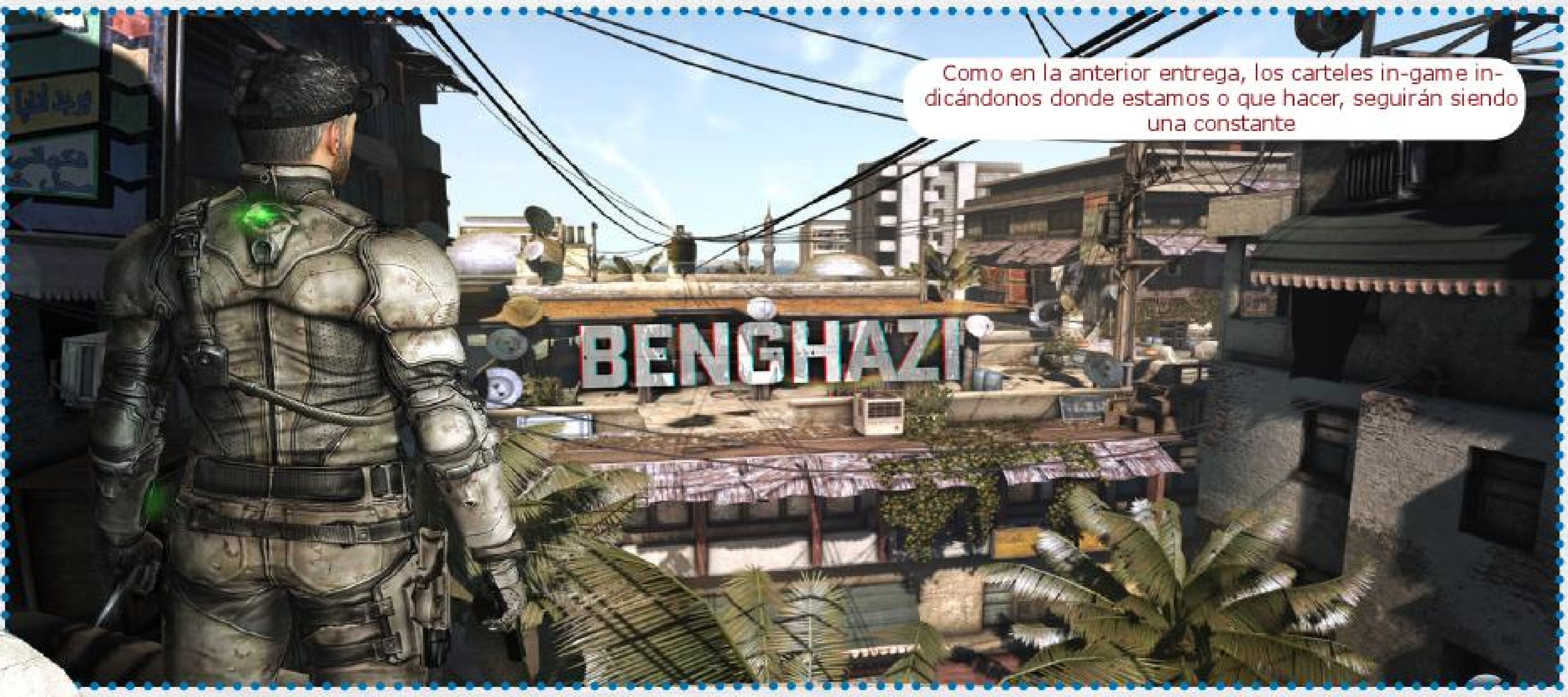
Seguirá existiendo el modo pantalla partida para el multijugador local



Todo dispositivo es poco para progresar en este juego, y la visión es uno de los más importantes para situarnos y situar a nuestros enemigos



Uno nunca sabe desde donde te puede atacar Sam Fisher



Como en la anterior entrega, los carteles in-game indicándonos donde estamos o que hacer, seguirán siendo una constante



teractuar con nuestros compañeros, elegir misiones y comprar y personalizar nuestro equipo, tanto para el modo campaña como el modo multijugador.

La variedad de misiones igualmente tienen mucho que decir sobre la rejugabilidad del título, nos encontraremos misiones extras tanto para un jugador como para ser jugadas en cooperativo, tanto en local como online. Aparte regresa uno de los modos online más divertidos de Splinter Cell, el renacido con mejoras "espías vs mercenarios", a groso modo consiste en el juego del gato y el ratón, los espías contaran con el sigilo y jugaran en tercera persona y los mercenarios, armados hasta los dientes jugaran como cualquier shooter genérico en primera persona. Otro tipo de misión novedosa y curiosamente interesante, es el metajuego, misión diaria a contrarreloj, donde descansaremos nuestras habilidades de espía y tendremos en nuestro buscador (Google, Bing, etc...) nuestro mayor aliado, a no ser que seas un lince en geografía, ya que consiste en mediante un texto dado por nuestros colaboradores, deducir una ubicación, y buscarla por el IME, cuando lo hayamos hecho varias veces, y hayamos cumplido la misión, se nos otorgará una mejora del bonificador de multiplicación al completar algún tipo de misión, ya sea de campaña, cooperativa u online.

Una cosa que preocupaba era la jugabilidad de este título, ya que la anterior entrega, Splinter Cell: Conviction, pese a ser un juego de gran calidad, había perdido parte de la esencia de los Splinter Cell, podías jugar de manera sigilosa sí, pero las habilidades como marcar y ejecutar



Desde "Paladín" controlaremos prácticamente todo el juego, misiones a elegir y personalizaciones



"¡Perro malo!, ya ni del más fiel amigo te puedes fiar. No solo te atacará, sino que alertará a los enemigos cercanos



¿¡Por qué se ha ido la luz!?. Las trampas serán también algo con lo que familiarizarse rápido si se quiere sobrevivir en este juego

convertían al juego en otra cosa, no peor, sino diferente. Ya desde el principio siguen apareciendo esos carteles superpuestos que también hicieron su aparición en la anterior entrega sobre donde estamos o que hacer, pero esta vez no muestran el estado mental de Sam y el modo marcar y ejecutar siguen estando presente pero no es tan necesario si juegas como un fantasma, salvo en contadas ocasiones. Parece ser que han cogido todo lo bueno de Splinter Cell: Conviction y le han añadido algunos extras. Se agradecen además los momentos de parkour corriendo como locos esquivando obstáculos o el de Briggs,nuestro compañero, como francotirador.

El juego puede ser jugado de diferentes maneras, con recompensas para todas ellas. Modo fantasma, el modo que todos debería de jugar ya que esta es la esencia de Splinter Cell, noqueos, armas no letales y pasar sin que los enemigos se den cuenta, ya sea por habilidad, estudiando sus movimientos o usando gatgets como el generador de ruido adhesivo, modo pantera, aquí nos defenderemos como gato panza arriba, acabando con nuestros enemigos a corta distancia sin armas de fuego y usando elementos como el gas lacrimógeno entre otras y por último, el modo asalto, para los amantes de la acción donde no dejaremos títere con cabeza, usando armas de fuego y todo el arsenal a nuestra disposición para no dejar ningún testigo. Con la diversidad de modos de jugar, se garantiza la rejugabilidad del título ya que podremos jugar pasándonoslo varias veces para desbloquear recompensas para adquirir más equipo en la



A veces será mejor rodear a los enemigos sin ser vistos cuando nos encontremos en inferioridad numérica


Como en todo juego de infiltración, las sombras jugaran un papel importante. Un piloto verde en nuestra espalda nos avisara que estamos en ellas

tienda, donde compraremos nuestras mejoras en nuestro equipo, ya sean armas, traje o dispositivos.

El juego vuelve a usar el Unreal Engine, para ir sobre seguro, aunque ya se le notan los años a este motor. Técnicamente el juego es irreprochable, si bien no hay un salto cualitativo a nivel gráfico con respecto a lo que se vio en la anterior entrega allá por el lejano 2010, no es malo per se, pero en el momento actual se esperaba algo más. Todo esto se compensa con un elenco de dobladores de primera línea, que harán las delicias de todos. En ese aspecto hemos tenido mucha suerte, ya que como dato curioso en el doblaje americano de Splinter Cell: Blacklist, la voz de Sam Fisher la cual hacia el actor Michael Ironside, ha sido cambiada por la de Eric Johnson, el actor de motion capture en el que se basa Sam Fisher.

Splinter Cell: Blacklist nos ha dejado un muy buen sabor de boca, y realmente su gran variedad de misiones y la rejugabilidad de estas a todos los niveles, harán que todos los fanáticos de la infiltración y la acción disfrutemos como locos y que la espera de una hipotética nueva entrega por parte de Ubisoft para quizás la próxima generación, se nos haga más leve.

VALORACION

LO MEJOR

Historia de película,mecánicas cuidadas con un gran doblaje. Larga duración gracias a los diferentes modos de juegos que hacen del juego una pequeña joya.

LO PEOR

Poca cosa reprochable, quizás los gráficos que no han mejorado apenas con respecto a la anterior entrega.

87 — APARTADO TÉCNICO

Unreal Engine 3 cumplidor pero ya desfasado. Doblaje de alta calidad

90 — AMBIENTACIÓN

Argumento de película, con localizaciones por diferentes ciudades del mundo, todo ellas muy realistas.

89 — JUGABILIDAD

Continuista pero con toques de genialidad

94 — DURACIÓN

Sus diferentes modos le dan al juego una larga vida

90 NOTA

Magnifico juego, recomendado para todos los amantes de la infiltración y los juegos de acción en general.

TAMBIÉN EN: XBOX 360/PC/WII U



Género: Accion
Desarrollador: Volition
Editor: Deep Silver
Lanzamiento: 23/08/2013
Precio: 59,95€
Nº Jugadores: 1
Online: SI
Voces/Texto: Inglés/Castellano

LUIS ARCAS



Saints Row IV

TODO SE DESMADRA.... AÚN MÁS

En Saints Row IV fue en principio planteado como un dlc para su tercera entrega, titulado Enter the Dominatrix. Tras la caída de THQ todos los seguidores de la franquicia esperaban a ver qué sería de ella. Afortunadamente Koch Media pujó y se llevó el estudio. La cosa con el dlc se le debió desmadrar demasiado a la gente de Volition, que decidieron convertirlo en la siguiente entrega de la saga. Saints Row IV es una dulce locura que merece la pena jugar.

Lo primero que jugarás es el prólogo, realmente sorprendente, pues empieza de manera relativamente seria. Estás en una misión importante, todo parece tan... serio, te centras en disparar a los enemigos para llegar a tu objetivo, pensando que esto no es la locura de juego que tanto se ha estado anunciando, hasta que en cierto punto, todo se desmadra y empieza el cachondeo con una historia surrealista y emocionante, con disparos y quick time events a mogollón. Y todo esto para presentarte los movimientos básicos del personaje, pero lo justo. No hace falta más que saber, si eres seguidor de la franquicia. Pero te reirás mucho con el prólogo, pues se nota que el juego no se toma en serio. Este juego está concebido para pasárselo bien, sin nada serio (excepto los primeros compases del juego), sólo cachondeo, risas y muchas horas de juego.

LAS CLAVES



La Dubstepadora es un arma con la que podrás hacer bailar a todos el mundo, incluso a los coches, entraran en un frenesí Dubstep completo



Otra habilidad que adquirirás es la de planear, desde cualquier altura y como si fueras Batman podrás viajar por los cielos





El prólogo es delirante, incluso viene con decisiones que tomar, algunas tan divertidas como esta



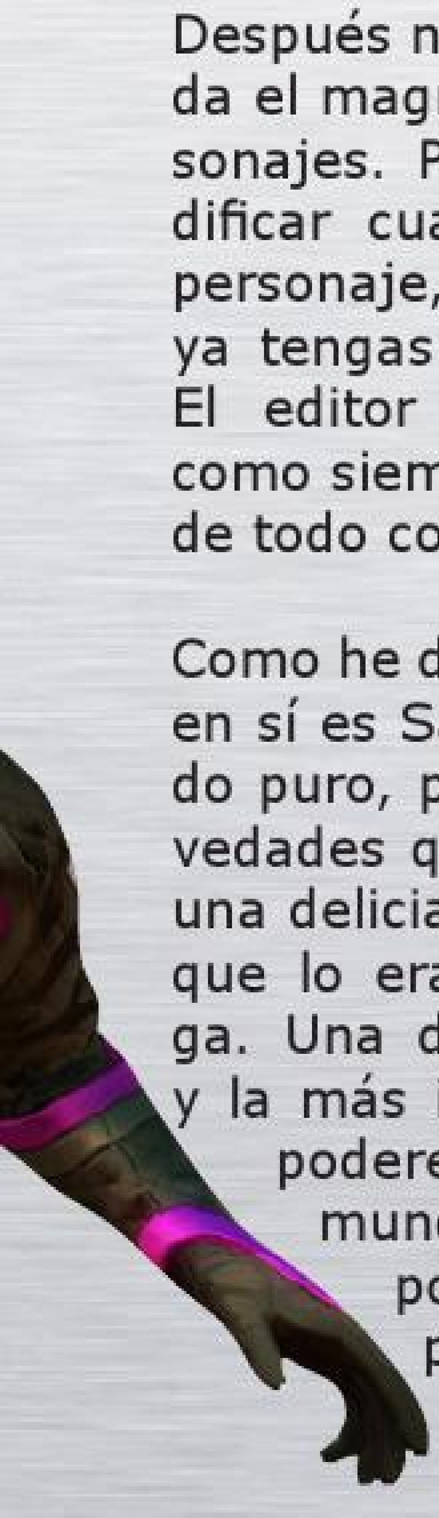
Hay armas de todo tipo, y como veis las tiendas de ropa también están surtidas de un montón de modelitos con los que personalizar a nuestro personaje de la manera mas formal, o delirante



Los Aliens contra los que nos enfrentamos son la única facción rival en Saints Row IV, su objetivo es dominar a la raza humana y jugar con ella

Después nos dará la bienvenida el magnífico editor de personajes. Puedes liarte a modificar cualquier aspecto del personaje, o importar el que ya tengas del juego anterior. El editor es impresionante, como siempre y puedes hacer de todo con él.

Como he dicho antes, el juego en sí es Saints Row en estado puro, pero con ciertas novedades que hacen del juego una delicia, más si cabe de lo que lo era su tercera entrega. Una de esas novedades, y la más importante, son los poderes. Al estar en un mundo ficticio, creado por un alienígena en plan Matrix, se nos otorgarán unos poderes para hacer más el cafre de lo que ya se podía en este juego. Así, aparte de la diversión normal que contiene un juego de la saga Saints Row, ahora podremos pegar súper saltos, correr más rápido que los coches en plan Flash, lanzar descargas de energía elemental, telequinesis para mover objetos o personas y lanzarlos... Vamos, puedes llegar a ser un auténtico Dios, y de esta manera el juego abre infinidad de posibilidades. ¿Te ves rodeado de enemigos disparando como locos?, pues les lanzas descargas, los elevas en el aire.... ¿Te agobias?, súper salto a un edificio cercano y planeas hasta escapar de la zona. Conforme vayas consiguiendo más poderes, irás aumentando tus posibilidades. Estos poderes se van ganando poco a poco, con las misiones, y esto nos lleva al siguiente punto, la duración del juego, de lo que hablaré más adelante. Antes os diré, que los poderes se pueden mejorar y hacer versiones más potentes o duraderas del mismo poder. Los poderes son una pasada, pero a su vez, es uno de los pequeños peros del juego, porque una vez tengamos, por ejemplo, la súper velocidad y el planeo... los coches pasarán a un segundo plano, ya que ir en coche no será lo mismo que ir con la súper velocidad.





La variedad de vehículos también es fantástica, aquí tenéis una moto que recuerda mucho a Tron



El juego empieza de forma seria, pero la seriedad ira dejando paso a la locura progresivamente, hasta el extremo de escalar por un misil en pleno lanzamiento al espacio



Con el poder Telekinesis puedes elevar cualquier objeto o persona y lanzarlos contra lo que quieras, caos absoluto

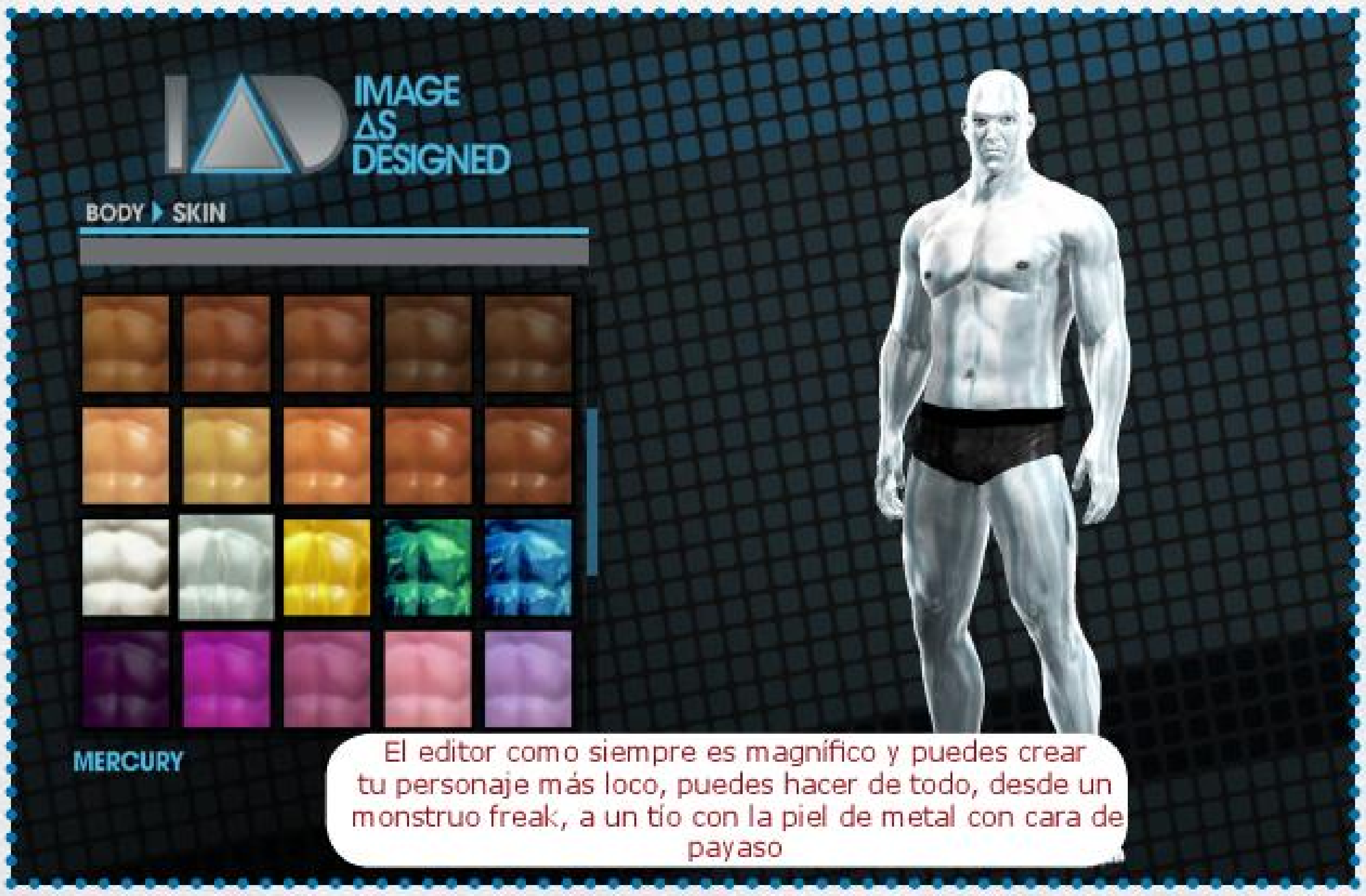
Como os decía, el segundo punto es la duración, y es que aunque el juego en sí, por gráficos y tal, parece un dlc, la duración del juego le hace ganarse ese IV totalmente. Entre misiones principales, secundarias y demás, tienes por lo menos 20 horas de juego, sino más. Es un juego para disfrutarlo con calma. Ganaremos respeto haciendo estas misiones secundarias, algunas realmente divertidas, también ganaremos poderes y armas nuevas y muy divertidas. Nuestro objetivo en el juego es dominar esta ciudad virtual, ocupando territorios, venciendo a los Aliens que controlan los puntos de control, pirateando tiendas y negocios para hacernos con su control, etc...

Antes he dicho, que una de las pegas del poder súper velocidad es que dejarás un poco a los coches de lado, y es una pena porque aunque no sean tan rápidos como tu súper velocidad, al principio los usarás a menudo, y tienes de todo tipo: camiones, motos, deportivos, naves... Además en el taller puedes modificarlos para dejarlos como más te guste, cambiándole el color y piezas para modificar el rendimiento del vehículo a nuestro estilo.

Las armas del juego también son una locura, hay de todo tipo, desde las normales de toda la vida (pistola, metralleta, escopeta,) hasta las más delirantes. La Dubstepadora (para hacer bailar a todo el mundo y a los coches), el Inflarayo (que infla a los enemigos y los hace explotar), y el Bounce rifle (que dispara pelotas que rebotan por todas partes, a cual más flipante).
Como ya he dicho, el apartado gráfico no se despega del que tenía su anterior entrega, pero tampoco le hace falta. A los



A pesar de las polémicas que hubo y hay con el juego, vuelve el Penetrator a Saints Row IV, una de las armas que más dio que hablar en el anterior juego



El editor como siempre es magnífico y puedes crear tu personaje más loco, puedes hacer de todo, desde un monstruo freak, a un tío con la piel de metal con cara de payaso

que les gustó la tercera entrega, que los gráficos no hayan mejorado, no les va a impedir disfrutar de ésta, más si cabe, por toda la locura divertida que tiene esta entrega, pero se nota que viene de un dlc ampliado muchíiiiiiisimo.

El apartado sonoro para mí es magnífico, pues tiene una variedad de estilos increíble en sus 7 emisoras. Desde rock, pasando por hip hop, hasta llegar a la música clásica. Así que hay para todos los gustos en este juego.

Sí que es verdad que los amantes de los sandbox se preguntarán si esperar a GTA V. Ya sabemos que los amantes de la franquicia comprarán esta entrega y harán bien, por que aún procediendo de un dlc no se arrepentirán, pues las risas están aseguradas. A los demás, decirles que si les gustan los sandbox y el humor, tampoco se arrepentirán. El juego tiene de todo eso, y más recomendado al 100%



VALORACION

LO MEJOR

Muchas horas de juego, novedades argumentales y super poderes de locura

LO PEOR

Ningun avance grafico, Los poderes evolucionados hacen que los vehiculos te sobren.

Nota	Apartado	Comentario
70	APARTADO TÉCNICO	Banda sonora variada, los gráficos no han mejorado nada
90	AMBIENTACIÓN	Argumento divertido y novedoso en la franquicia, risas aseguradas
89	JUGABILIDAD	Manejo rápido y accesible, los súper poderes son rápidos de dominar y de controlar
90	DURACIÓN	Duración buena si lo tomamos con calma, y haciendo todas las misiones secundarias, merece la pena

85 NOTA

Totalmente recomendado. El único pero son los gráficos que no han mejorado, pero eso no es impedimento para disfrutar de la diversión y de las horas de juego que tiene

TAMBIÉN EN: XBOX 360/PC



Género: **Estrategia**
Desarrollador:
Creative Assembly
Editor:
SEGA
Lanzamiento:
03/09/2013
Precio:
49,95€
Nº Jugadores: **1-8**
Online: **SI**
Voces/Texto:
Castellano/Castellano

LUIS MARTINEZ



Total War Rome II

UNA CONQUISTA HISTORICA RENACE DE NUEVO

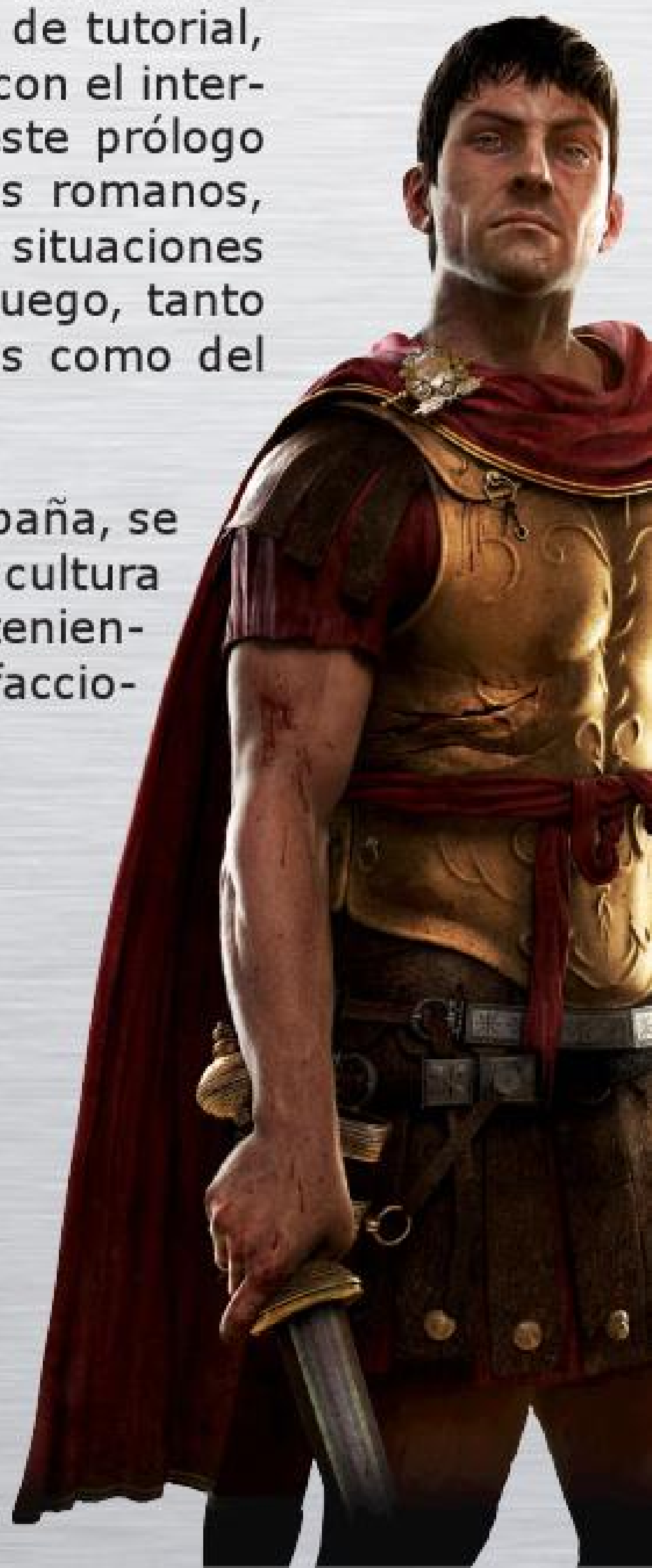
La franquicia Total War es hoy en día conocida y reconocida por todo jugón de juegos de estrategia que se precie, y es que, no en vano, comenzó sus andaduras allá por el año 2000, con el lanzamiento de Shogun: Total War, sorprendiendo a todos por su radical enfoque, mezcla de juego por turnos y batallas en tiempo real, con total control sobre las tropas en el campo de batalla.

Desde aquel entonces han desfilado por nuestras pantallas diversos títulos basados en esta peculiar forma de juego: Medieval, Medieval 2, Rome, Empire, Napoleón, Shogun 2... Todos con la coletilla Total War, marca indiscutible de los chicos de The Creative Assembly.

El juego que hoy analizamos avanza un paso más si cabe en lo que al mundo Total War se refiere, aunque sin dejar de lado toda la esencia que lo consagra como uno de los clásicos a tener en cuenta a la hora de decantarnos por un juego de estrategia.

Al iniciar el juego, y tras una introducción que nos mostrará a groso modo las facciones que se darán cita en el mismo, accederemos a un menú, dentro del cual tendremos acceso a la campaña principal, encontrándonos con la posibilidad de jugar un prólogo a modo de tutorial, con el fin de familiarizarnos con el interface de juego. Dentro de este prólogo tomaremos el control de los romanos, aprendiendo en diferentes situaciones el manejo del interface de juego, tanto a nivel del mapa por turnos como del campo de batalla.

Al comenzar una nueva campaña, se nos permitirá elegir nuestra cultura de entre siete diferentes, teniendo estas a su vez varias faccio-



LAS CLAVES



Siete son las culturas disponibles en campaña, con varias facciones en cada una de ellas



Las batallas navales gozan de espectacularidad



En nuestro turno podremos realizar varias gestiones con el fin de crecer como pueblo



Al desplazarnos a una ciudad enemiga con nuestras tropas podremos entrar en guerra

A TENER EN CUENTA



La dipolomacia jugará un papel importante en el juego



Desembarcar donde nadie se lo espera puede aportarnos ventajas



Con las máquinas de asedio podremos destruir murallas



nes para seleccionar. De este modo contaremos con Roma y sus Gens Cornelia, Gens Julia y Gens Junia; Cartago con su Dinastía de los Hannónidas, Magónidas y Bárcidas; Imperios Orientales con las facciones Partia y Ponto; Tribus Britanas con los Icenos; Tribus Galas con los Arvernos; Reinos de los Sucesores con Macedonia y Egipto; y cerrando las culturas disponibles, las Tribus Germánicas, con los Suevos. Cada una de las facciones dispondrá de atributos únicos con respecto a las demás, haciendo sumamente interesante cada partida, dependiendo de la facción seleccionada.

El interface de juego continua siendo similar a las anteriores entregas de Total War, aunque mejorando la calidad gráfica y la robustez técnica. En la pantalla se nos mostrará el terreno de la región en la cual apareceremos al seleccionar nuestra cultura, pudiendo mover libremente la cámara para visualizar el entorno.

Dispondremos de un territorio propio, al más puro estilo Risk, aunque con una mayor profundidad, ya que en cada uno de nuestros turnos se nos permitirá realizar mejoras de edificios, armamento, soldados, alimento, etc. con el fin de hacer grande nuestro imperio y estar preparados a la hora de recibir cualquier ataque de fuerzas hostiles, o bien poder ser nosotros quienes ataquemos.

A lo largo de la partida podremos ejercer diplomacia con otras facciones, negociando alianzas, pago de tributos, etc.

El mapa por turnos cambiará directamente a campo de batalla en el momento que ataquemos o seamos atacados, es aquí donde disfrutaremos de una excelente simulación de guerra, teniendo que desplegar nuestras unidades en la forma que creamos conveniente, para llevar a cabo nuestra estrategia.

Como novedades destacan la posibilidad de combinar unidades marítimas con terrestres en una batalla, realizar emboscadas o utilizar un mayor número de armas de asedio, entre otras. Centrándonos en lo que a máquinas de asedio se refiere, existe la posibilidad de controlar las mismas en primera persona, atacando a las unidades enemigas y viendo los estragos de los que somos capaces mientras luchamos por la victoria.

Aparte del modo campaña, al igual que en otras entregas de la franquicia, tendremos la posibilidad de jugar bata-



Las grandes batallas comenzarán con una introducción



Las torres de asedio nos permitirán colarnos con nuestros hombres



El ataque a distancia irá mermando fuerzas hostiles

llas históricas o bien realizar partidas multijugador frente a frente, cooperativo o personalizado. Todo esto puede darnos horas y horas de diversión garantizada.

Gráficamente, el juego es una autentica gozada visual. Disfrutaremos de entornos muy bien recreados y de un modelado de unidades y edificios bien ejecutado. Se han mejorado ostensiblemente la variedad de terrenos y ciudades, dando una mayor profundidad al poder deleitarnos con lo que nos rodea mientras exploramos, luchamos o disfrutamos de una vista aérea... A esto debemos añadir una banda sonora magnifica que nos irá acompañando a lo largo del juego.

Las voces han sido dobladas al castellano, aunque existe alguna que otra salida de idioma en ocasiones, pero suponemos que pronto será solucionado con algún que otro parche.

Por todo lo indicado en lo que hasta ahora habéis podido leer, creemos que, aunque la formula sigue el camino seguido por sus antecesores, el resultado final de esta nueva entrega posee una calidad digna de mención en todos los niveles.

VALORACION

LO MEJOR

La calidad gráfica y gran realismo en las batallas, sumado a la cantidad de facciones y posibilidades, unido a una buena banda sonora con un resultado global redondo

LO PEOR

Se echa de menos un poco más de riesgo a la hora de innovar en esta franquicia, ya que, aunque tiene calidad, comienza a ser más de lo mismo reformado...

89 — APARTADO TÉCNICO

Genial ambientación, gráficos y sonido, ofreciéndonos una muy buena experiencia de juego

90 — AMBIENTACIÓN

Nos meteremos de lleno en grandes conquistas de la historia

90 — JUGABILIDAD

Sigue ofreciéndonos la calidad suficiente para disfrutar al 100% en cada partida

95 — DURACIÓN

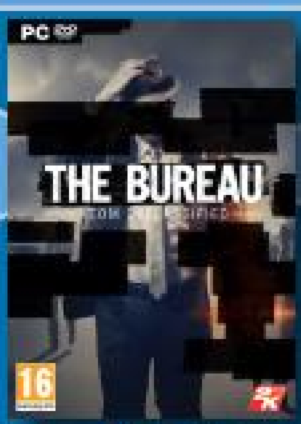
Horas y horas de juego aseguradas, cada facción es un mundo, y si no... al multijugador o alguna batallita histórica

90 NOTA

Uno de los mejores juegos de estrategia de esta temporada

SOLO EN: PC


Nosolo FREAK
Nº 23 - SEPTIEMBRE 2013
HOMENAJE
Mazinger Z
SILENCIO SE RUEDA: REC 4
Entrevistas exclusivas
Ron Howard, Lilly Collins, etc...
Star Wars, Star Trek, Battlestar Galactica, Stargate, Firefly, etc...
Especial Sagas Galácticas



Género: Acc/Estrategia
Desarrollador:
2K Marin
Editor:
2K Games
Lanzamiento:
23/08/2013
Precio:
49.95
Nº Jugadores:**1**
Online:**NO**
Voces/Texto:
Castellano/Castellano

MIGUEL A. PERNIA



The Bureau XCOM Declassified

En los turbulentos años 50, la llegada de alienígenas pone en jaque al sistema de defensa norteamericano, que tiene que emplear La Agencia, para defenderse de este ataque y habilitar los comandos XCOM para el contraataque de este nuevo enemigo. Cambiando de aspecto, este juego nos trasladará a una nueva manera de concebir la estrategia.

La saga XCOM es toda una veterana, y tras sufrir muchos años de malas entregas, recuperaron el éxito con el retorno de la estrategia por turnos. No han renunciado a nuevas alternativas y The Bureau: XCOM Declassified apuesta por un concepto renovado que combina la acción en tercera persona, con mucha cobertura y dosis de estrategia en tiempo real. Una apuesta más ambiciosa y una planificación más completa que la de los otros títulos que salían del concepto original de XCOM.

En esta ocasión, la ambientación da un salto al pasado y recupera la época de Roswell, donde seremos un agente de la CIA, William Carter, que se ve involucrado en una inesperada sorpresa cuando nos ataca un infectado y nos roba el valioso artefacto que teníamos que portar. En ese momento, somos reclutados por la Agencia y nos vemos siendo parte de una organización que tiene que hacer frente al inminente ataque alienígena sobre la tierra.

La situación parece insostenible, las fuerzas llegan en busca de algo y todo parece ser consecuencia de los experimentos que se estaban llevando a cabo de forma oculta al encontrar minas de un nuevo material y activar algunos artefactos de origen desconocido. A partir de aquí, tendremos que hacer frente a una combinación de fases de acción con las típicas opciones de XCOM, como son la gestión de reclutas, tecnologías avanzadas, armamento y otros elementos de la saga.

Aunque carecemos de los aspectos que la saga acercaba, no nos encargaremos de gestionar los recursos, sino de recolectarlos. Más metidos en la acción, el juego nos



LAS CLAVES



Mantendremos aspectos de la saga como la gestión de equipamiento de los soldados



Elementos de estrategia en tiempo pausado, pero la acción no se detiene por completo

traslada a nuevos conceptos, manejando un equipo de tres miembros, combinaremos la acción con la estrategia habilitando un menú de pausa que nos da acceso a estos comandos según los soldados que llevemos con nosotros. A partir del éxito de las misiones y la consecución de experiencia, tendremos la posibilidad de ver incrementados sus capacidades con más armas, poderes o habilidades. Aquí es donde los aspectos típicos de la saga se ven un poco devaluados, ya que nuestro objetivo es hacer y no gestionar, al menos, podremos ir mejorando a todos los miembros designándoles misiones secundarias que harán por su cuenta.



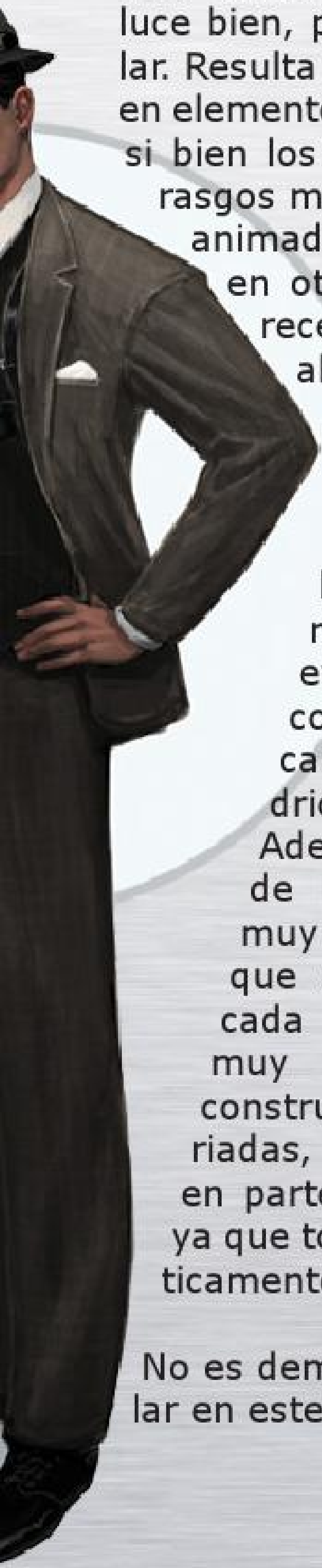
Somos William Carter, un agente de la CIA en un lío importante



La acción es intensa, el enemigo es desconocido y la supervivencia de la tierra nuestro objetivo



La agencia está en un bunker subterraneo donde gestionaremos todos los recursos que nos faciliten



The Bureau es un juego que luce bien, pero no espectacular. Resulta algo contradictorio en elementos de construcción, si bien los personajes tienen rasgos muy cuidados y bien animados y ambientados, en otros conceptos parece que el juego es algo menos evolucionado, sobre todo, en escenarios. Aunque a nivel de texturas luce bastante bien, no podemos sino evidenciar que las construcciones pecan de básicas, cuadriculadas y estáticas. Además, el transcurso de las misiones está muy limitado al "carril" que se establece para cada misión, siendo muy habitual observar construcciones poco variadas, comprometiendo en parte, la ambientación ya que todo el país es prácticamente idéntico.

No es demasiado espectacular en este aspecto, así como en el apartado sonoro, donde la banda sonora está de relleno y el buen doblaje pasa desapercibido, ya que no deja de ser un relleno que nos ayudará, al menos, a seguir la trama.

Pero lo interesante es como combina la acción y la estrategia, este juego aborda una manera realmente interesante de acción. Hay algunas referencias en los últimos años en los que los juegos de acción parecen dirigirse con la ayuda de un menú de pausa durante el juego para dar ordenes, algo que está poco explotado y supone una iniciativa realmente interesante. Gracias a ella, la acción tiene un punto extra, ya que por otro lado, no es un juego que destaque por estar muy pulido en este apartado si no se tuviese en cuenta este concepto estratégico extra que nos trae.

VALORACION

LO MEJOR

Una apuesta original con una ambientación peculiar para estrategia sinigual

LO PEOR

Técnicamente contradictorio y excesivamente lineal y limitado para ser un XCOM

APARTADO TÉCNICO — 70

No luce, pero tampoco desmerece

AMBIENTACIÓN — 80

XCOM y años 70, jugosa combinación

JUGABILIDAD — 75

Estrategia y acción combinadas algo original y muy entretenido

DURACIÓN — 75

Al tener una historia rejugar puede parecer que nos suena el argumento

NOTA — 75

Una alternativa realmente interesante, un juego para amantes de la acción y de la estrategia

TAMBIÉN EN: XBOX 360/PS3



Género: **TPS**
Desarrollador:
Spark Unlimited
Editor:
Capcom
Lanzamiento:
30/08/2013
Precio:
55€Consolas/35€PC
Nº Jugadores:**1**
Online:**SI**
Voces/Texto:
Castellano/Castellano

ALEJANDRO CLOTET



Lost Planet 3

UNA "EVOLUCIÓN OCCIDENTALIZADA" DEL GENIAL JUEGO DE CAPCOM... ¿PARA BIEN O PARA MAL?

Mechas cargados de armas hasta los dientes, ambientes helados y criaturas alienígenas varias veces más grandes que tú... ¿Que podía fallar? Con este concepto nace Lost Planet allá a finales de 2006. Con una segunda parte que se olvidaba de la historia y pasaba a ser un juego cooperativo divertido y adictivo, ¿Cómo no iba a haber una tercera parte?

Lost Planet 3 nos sitúa cincuenta años antes que Lost Planet EC (El primero) donde Jim Peyton un currante de La Tierra, decide irse a trabajar a E.D.N 3 porque en "El planeta azul" la cosa se ve que estaba chunga. Toda la historia será contada a través de lo que le contemos a nuestra nieta (como se desvela al principio, no spoileo nada).

La mujer y la hija de Jim se quedan en la Tierra, y a lo largo del juego podremos ir viendo conversaciones en video entre Jim y su mujer; charlas en las que podremos ir descubriendo cosas referentes a los personajes, de cómo son sus vidas y demás...Pero la parte divertida es que no se lleva a su familia, pero si a un mecha de 4 o 5 metros de altura y un montón de toneladas para trabajar con él...Un mecha con nombre, se llama Gertie y de hecho es de los mejores elementos del juego. Cuando nos subamos a este, la vista pasara a ser en primera persona y la verdad es que la sensación de altura, fuerza y peso casi se siente, te sientes inmortal ahí arriba, pisando Akrids bajos tus pies, sin inmutarte de los crujidos, hasta que llegan sus hermanos grandecitos y entonces la cosa se complica...La compañía NEVEC para la que trabajamos prohíbe la instalación de armas en los mechas de trabajo,



LAS CLAVES



En ciertos momentos, nos enfrentaremos a Quick time events de los que dependerá nuestra vida



El multijugador en horda es divertido y las Deathmatch muy caóticas, pero no te pierdes nada si no lo juegas

por lo que nos enfrentaremos a puñetazos o nos tendremos que bajar del robot y liarnos a tiros con ellos...

En el combate de tierra, la vista será en 3ª persona, con un sistema de combate que bebe bastante de Gears of War y otros semejantes, aunque con menos variedad armas...Aunque realmente, siendo un currante cualquiera, con la pistola y un rifle, nos apañaremos la mar de bien. La variedad de enemigos no está mal, aunque en anteriores juegos hay más y sí, se puede decir, mejores...Los Akrid que en este juego se consideran grandes, en juegos anteriores serían un juego de niños.



No digáis que no se parece el protagonista a Nicolas Cage...



El tamaño de algunos enemigos puede llegar a ser realmente gigantesco.



Pero si nuestros enemigos son gigantescos, nuestro mecha también tiene que serlo...Pero cuidado, se puede congelar por culpa de una tormenta.



No es un juego que se caracterice por su gran dificultad, aunque habrá ciertos momentos en los que sí que se complica un poco, cuando la munición empieza a escasear y tendremos que usar nuestra pistola con munición infinita...

Gráficamente cumple, es bonito pero la verdad es que los paisajes se pueden hacer bastante repetitivos, vistas un par de zonas, visto el juego...Y ahora entramos en el apartado que puede ser más criticable... Esas malditas pantallas de carga...Como las odio. Hay zonas muy grandes y que genial, no se rompen con esas malditas pantallas de carga pero sin embargo, hay momentos en los que recorres unos 30 pasos de mecha y ya nos cambia de zona, incluso hay zonas completamente absurdas donde no hay nada útil... Eso yo creo que puede ser lo más molesto de todo el juego, eso y que puede ser bastante repetitivo en ciertos momentos, junto a la sensación que ni han tratado de enmascarar que eres el "Recadero de las nieves" hasta el más inutilillo nos mandara en alguna misión... Pero en conclusión, un juego entretenido.

VALORACION

LO MEJOR

Entretenido y con bastantes misiones secundarias. Hay combates muy buenos con enemigos bastante chulos que puede que recordemos

LO PEOR

Poca variedad de enemigos y armas.La baja tasa de frames puede que nos haga parecer el juego algo lento, junto a las malditas pantallas de carga.

Nota	Apartado	Comentario
75	APARTADO TÉCNICO	Limitado aunque resultón, destaca en los diseños.
60	AMBIENTACIÓN	Argumentalmente no consigue destacar ni sobresalir.
80	JUGABILIDAD	Control más que correcto.
70	DURACIÓN	En torno a una decena de horas, aunque sin ganas de más.

75 NOTA — Un juego entretenido y con muy buenos momentos

TAMBIÉN EN: XBOX 360/PC



Género: **Acción**
Desarrollador:
Grasshopper Manufacture
Editor:
Deep Silver
Lanzamiento:
30/08/2013
Precio:
54,95€
Nº Jugadores: **1**
Online: **SI (Clasificaciones)**
Voces/Texto:
Inglés/Castellano

LUIS AVILES



Killer is Dead

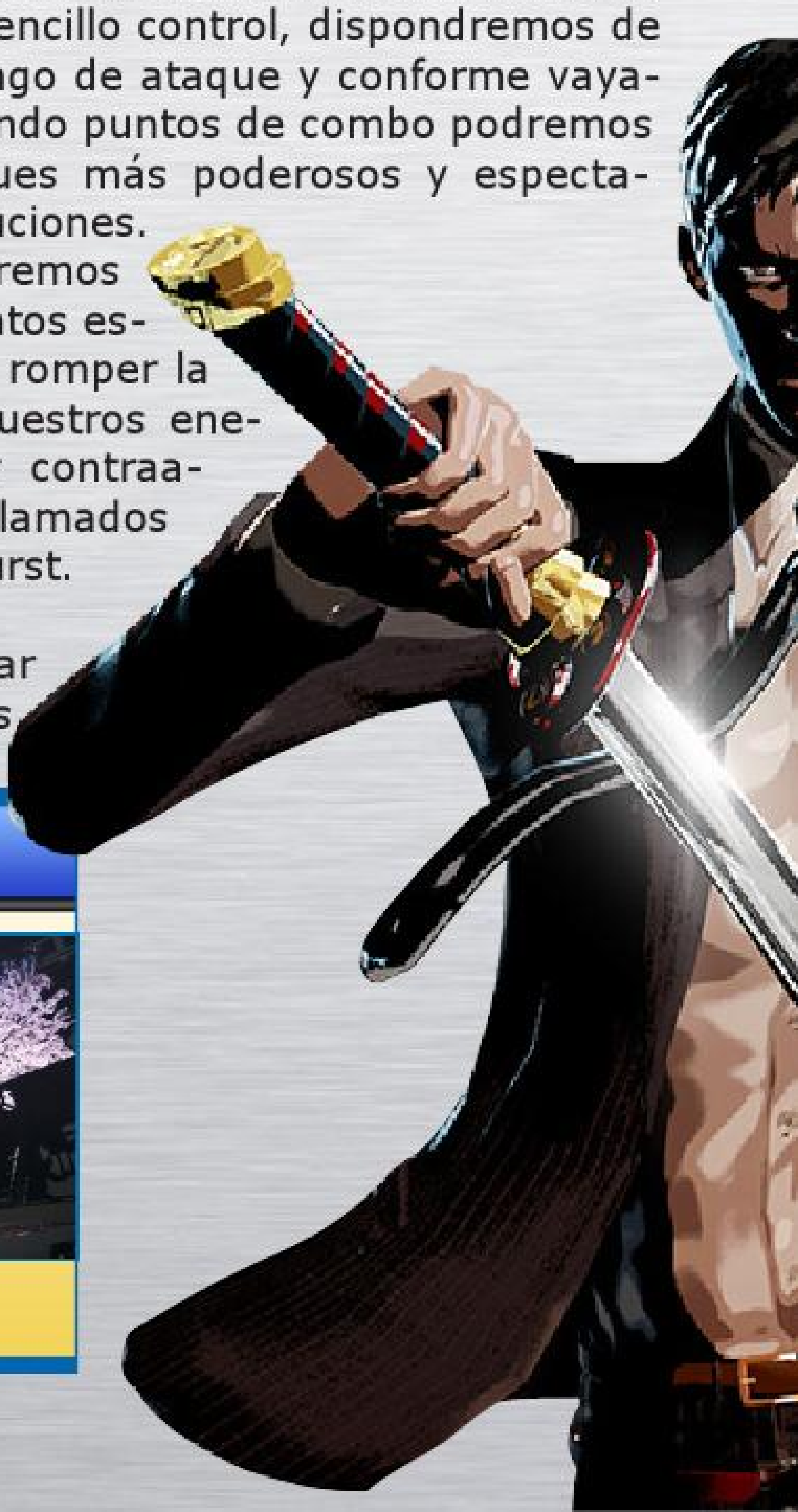
LOVE & KILL

Killer is Dead, inspirado en una serie japonesa de los 70, nos presenta a Mondo Zappa, un misterioso joven con un brazo robótico muy habilidoso con la katana, que junto con una compañera muy particular, Mika, empieza a trabajar de ejecutor en la agencia de Bryan Roses y junto a la atractiva Vivienne Squall. Una agencia que se encarga de asesinar gente por encargo, mientras tanto va recordando detalles de su oscuro pasado.

Suda51, como viene siendo marca de la casa, nos presenta una trama surrealista realmente inspirada que tiene conciencia de ser un videojuego, que juega con los recuerdos, la luz y la oscuridad y demás ideas conceptuales que trata de gran manera según nuestro modo de ver. La trama, con espíritu árcade, tiene un desarrollo en capítulos independientes muy acertado, cada uno con un encargo distinto pero con una trama principal común.
Killer is Dead nos presenta una jugabilidad simple pero muy acertada por su gran dinamismo. Desde Grasshopper van más allá en la jugabilidad hack and slash que nos tenían acostumbrados para ofrecer un sistema de combate que se asemeja mucho a los títulos de Platinum Games y que nos deja un gran sabor de boca.

La katana, Gekkou, es nuestra arma principal y pese a su sencillo control, dispondremos de un amplio rango de ataque y conforme vayamos acumulando puntos de combo podremos desatar ataques más poderosos y espectaculares ejecuciones.
Aparte contaremos con movimientos especiales para romper la guardia de nuestros enemigos, hacer contraataques o los llamados Adrenaline Burst.

Para desatar estos ataques



LAS CLAVES



Apasionante historia "Made in Suda51"



Brillante apartado visual



Nos las veremos contra imponentes jefazos



Nuestra compañera Mika nos podrá reanimar cuando muramos

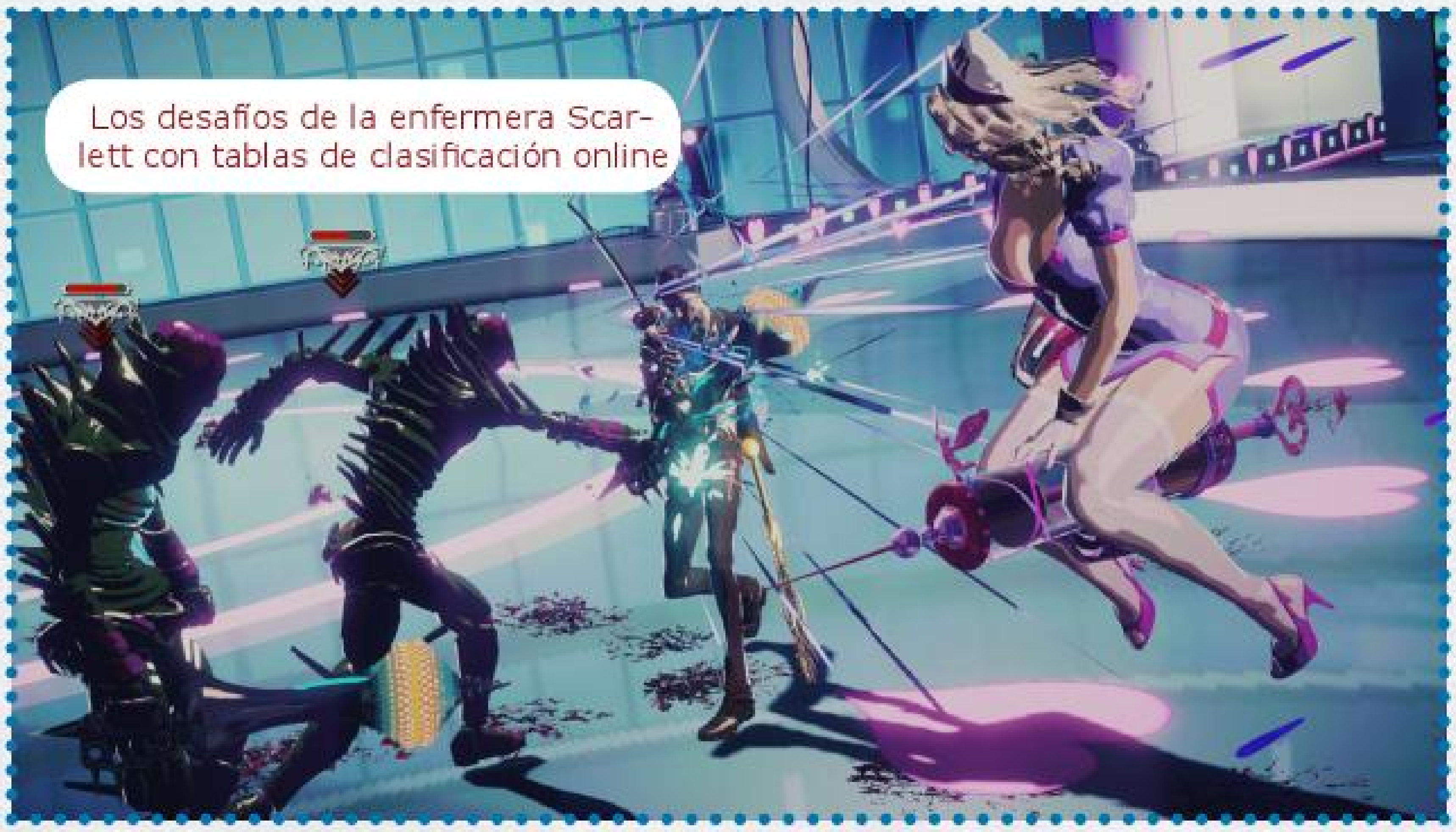
A TENER EN CUENTA



El controvertido Modo Gigoló



Su dinámica jugabilidad



Los desafíos de la enfermera Scarlett con tablas de clasificación online



necesitaremos la sangre que soltarán los Wires al morir, enemigos de origen lunar, del que se alimenta nuestro brazo, el Musselback, que por defecto nos servirá a modo de metralleta con la que acabar con nuestros enemigos, incluso hacer algún que otro headshot. Conforme vayamos avanzando en la aventura obtendremos nuevas armas en las que transformar nuestro brazo, como un taladro mecánico con el que romper la guardia de los enemigos o paredes secretas, una pistola congeladora para ralentizar a los enemigos más rápidos o un poderoso cañón.

Como hemos comentado antes, los enemigos al morir soltarán orbes de sangre, vida además de unos cristales azules y unas rosas para aumentar nuestro máximo nivel de vida y sangre. Aparte encontraremos unos cristales lunares de color amarillo con los que comprar nuevas habilidades y combos.

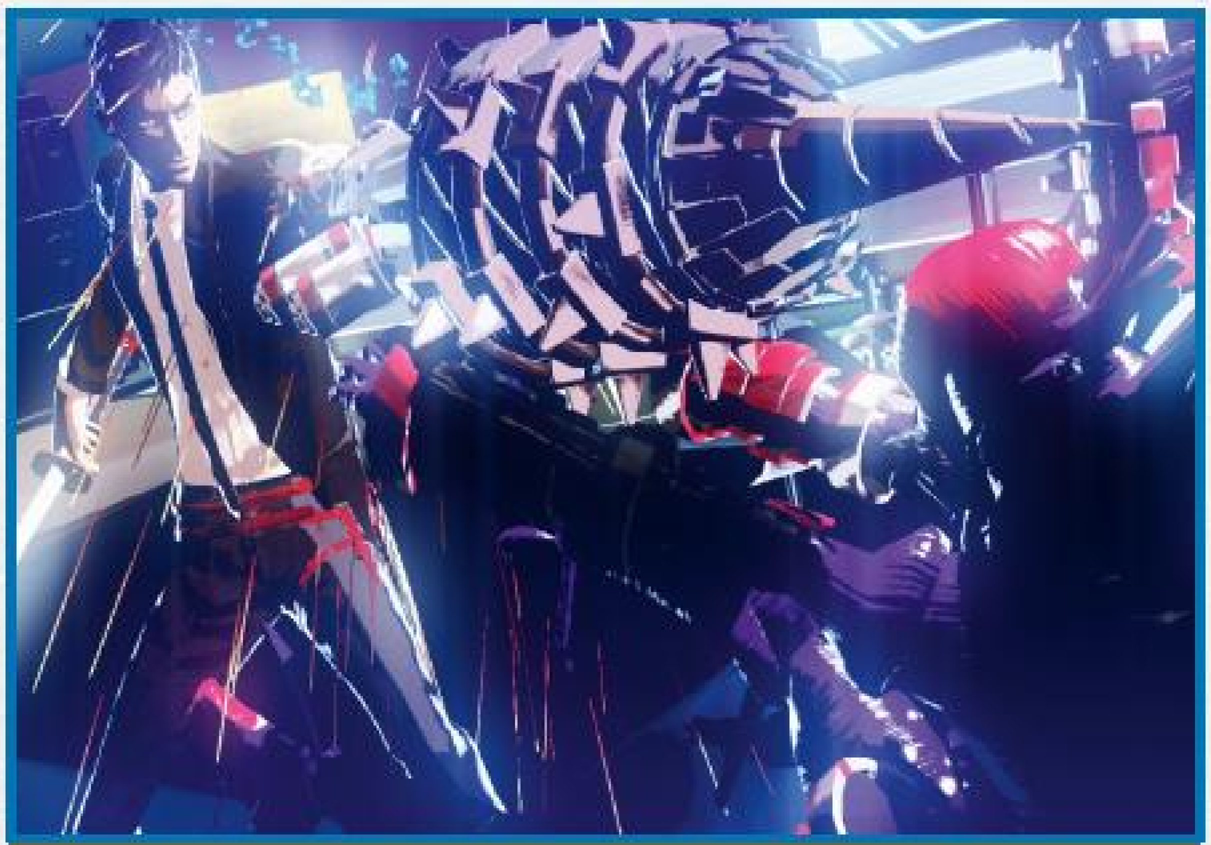
Aparte del modo historia que podremos jugar tantas veces como queramos y que nos durará alrededor de unas 8 horas según el nivel de dificultad elegido, se desbloquearán varias misiones secundarias relacionadas con la trama principal. En cada misión podremos encontrar escondida a la enfermera sexy Scarlett que nos ira desbloqueando diversos desafíos extra de combate que podremos jugar aparte.

Por otro lado tenemos el famoso y controvertido modo Gigoló que más allá de resultar provocativo o de mal gusto se termina haciendo bastante divertido. En él, con la ayuda de unas gafas que podremos usar para ver a las chicas en ropa interior, nuestro seductor Mondo tendrá que conquistar a varias bellezas. ¿Cómo? Pues mirando sus "zonas calientes" sin que se den cuenta, o se nos acaba el chollo, para que nos suba la sangre a la cabeza (mal pensados) y poder optar a hacerles algún regalo que hayamos comprado en la tienda de la oficina para conquistar su corazón. Al final de cada cita las chicas nos harán un regalo desde modificaciones del Musselback a más tarde cristales de luna.

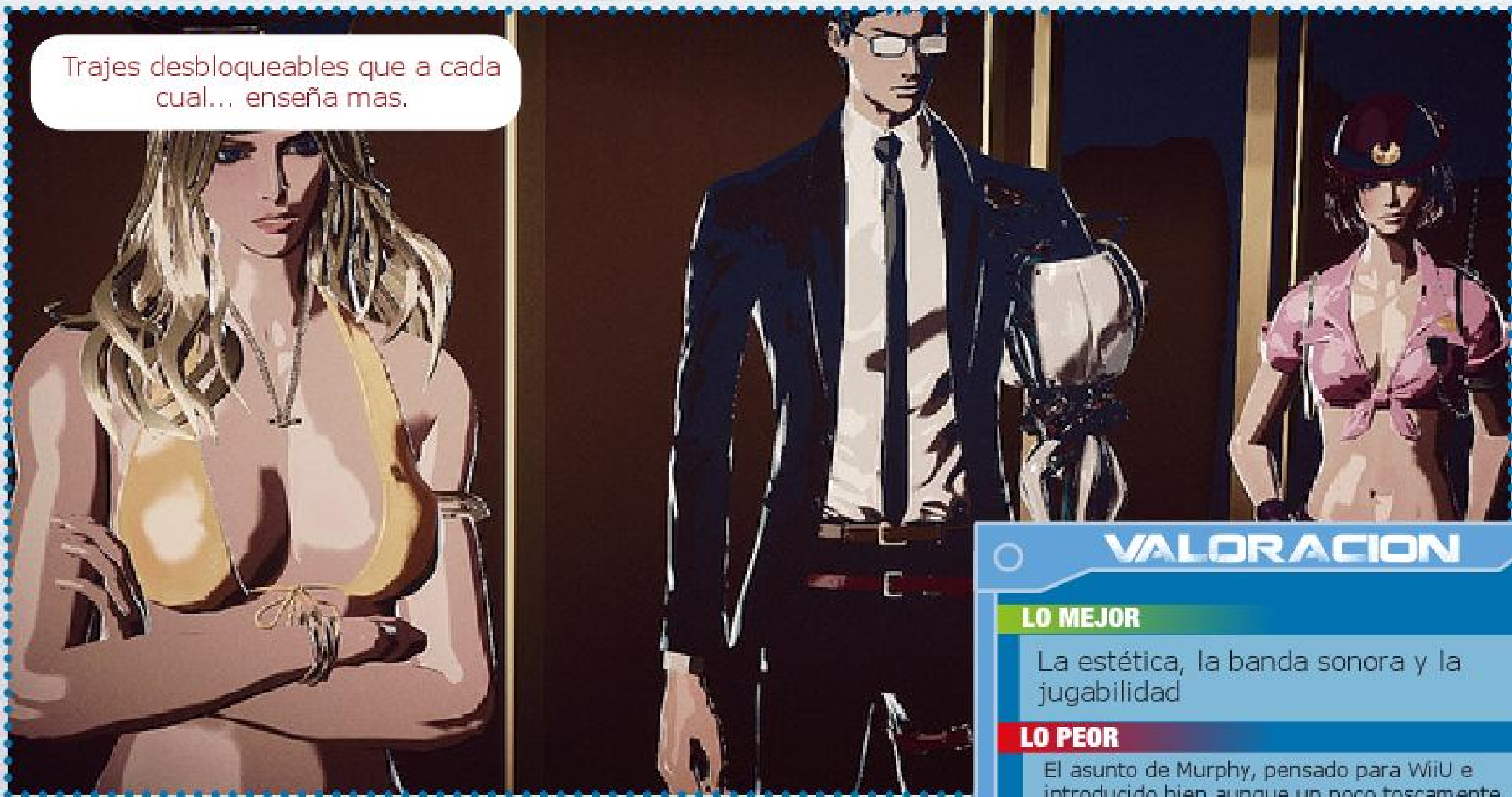
Killer is Dead es sin lugar a dudas lo más llamativo visualmente que ha parido Suda51. Desde el minuto cero en el que empecemos a jugar nos daremos cuenta de ese contraste de luces y sombras y el



Litros y litros de sangre



Tendremos varias armas secundarias a nuestra disposición



toque tan plástico y con esencia manga-anime del juego que es recreado gracias al cell-shading.

Técnicamente Killer is Dead es un juego muy sólido que se mueve a unos 60fps muy estables aunque a veces se aprecian texturas algo borrosas y sufre bastante de tearing y popping, en menor medida, en los escenarios de sus fases jugables.

La banda sonora corre a cargo de Akira Yamaoka y contiene temas de rock, jazz, música tradicional, etc... de muy buena calidad. Subtitulado al castellano, podremos elegir entre el doblaje inglés o japonés, recomendamos este último, aunque la sincronía labial a veces va algo retardada.

Killer is Dead es un título tan único que encantará y será odiado a partes iguales. Con sus virtudes y sus defectos es la nueva obra de Suda51 y un gran exponente de su género a tener en cuenta para los fans de ambos.

VALORACION

LO MEJOR

La estética, la banda sonora y la jugabilidad

LO PEOR

El asunto de Murphy, pensado para WiiU e introducido bien aunque un poco toscamente en ocasiones

78 — APARTADO TÉCNICO: Muy fluido y sin bugs pero con ciertos problemas de tearing y popping

82 — AMBIENTACIÓN: Inspirada historia y diseño artístico muy llamativo

83 — JUGABILIDAD: Simple y a la vez profunda, con muchas posibilidades

80 — DURACIÓN: Duración media, rejugabilidad y varios modos de juego extra.

80 NOTA — Excelente hack and slash

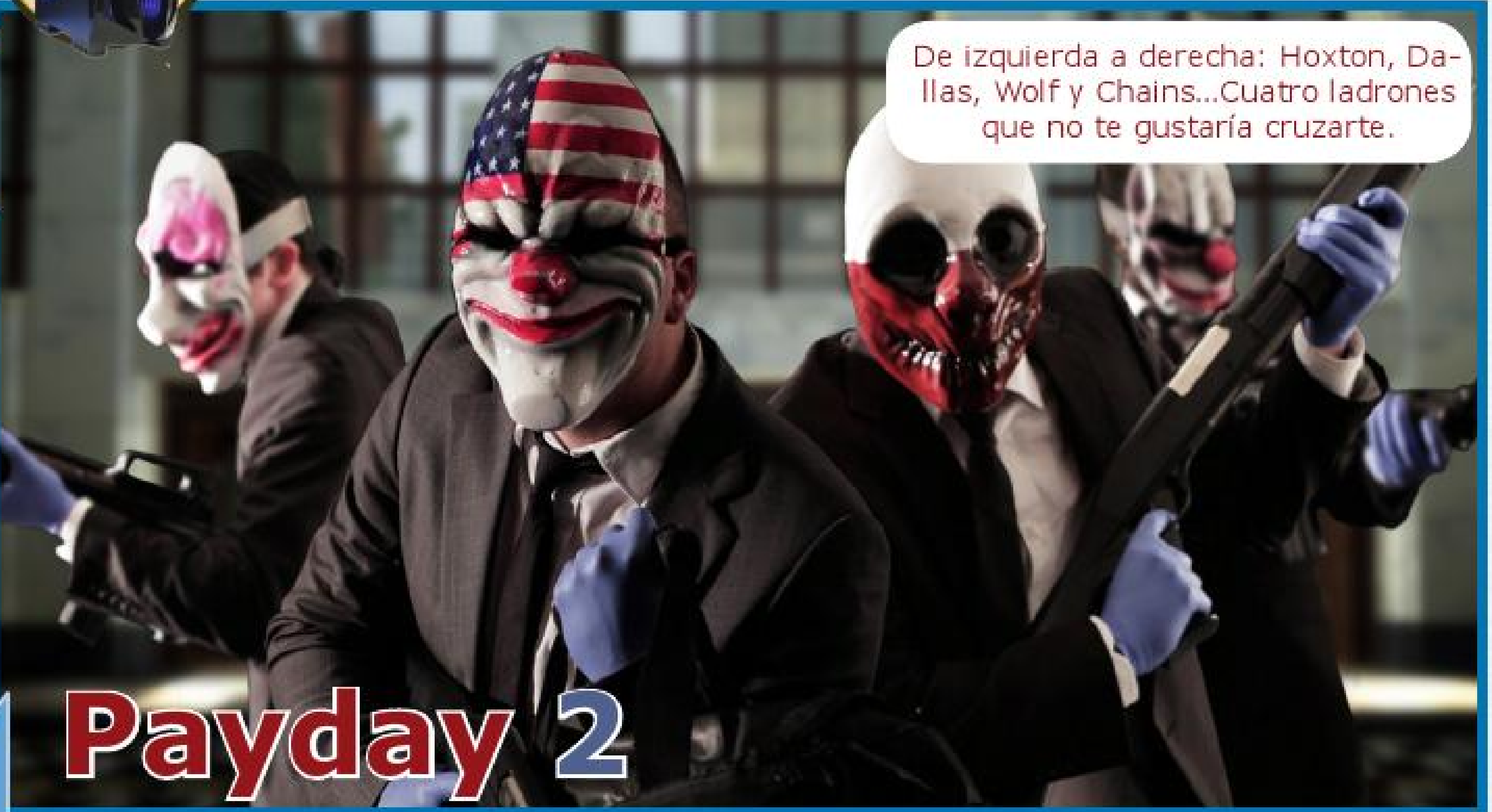
TAMBIÉN EN: PS3


Nosolo
COSPLAY
Nº 5- AGOSTO 2013
Maria Renard
COMIC CON
SAN DIEGO
D23
HYPER JAPAN
SORPRENDETE
CON
LARBILLA
SANGRE FUSION COSPLAY
DINY CHAN



Género: **Shooter coop.**
Desarrollador:
Overkill Software
Editor:
505 Games
Lanzamiento:
16/08/2013
Precio:
29,95€ PC/39,95€ Consolas
Nº Jugadores: **4 coop.**
Online: **SI**
Voces/Texto:
Castellano/Castellano

ALEJANDRO CLOTET


De izquierda a derecha: Hoxton, Dallas, Wolf y Chains...Cuatro ladrones que no te gustaría cruzarte.

Payday 2

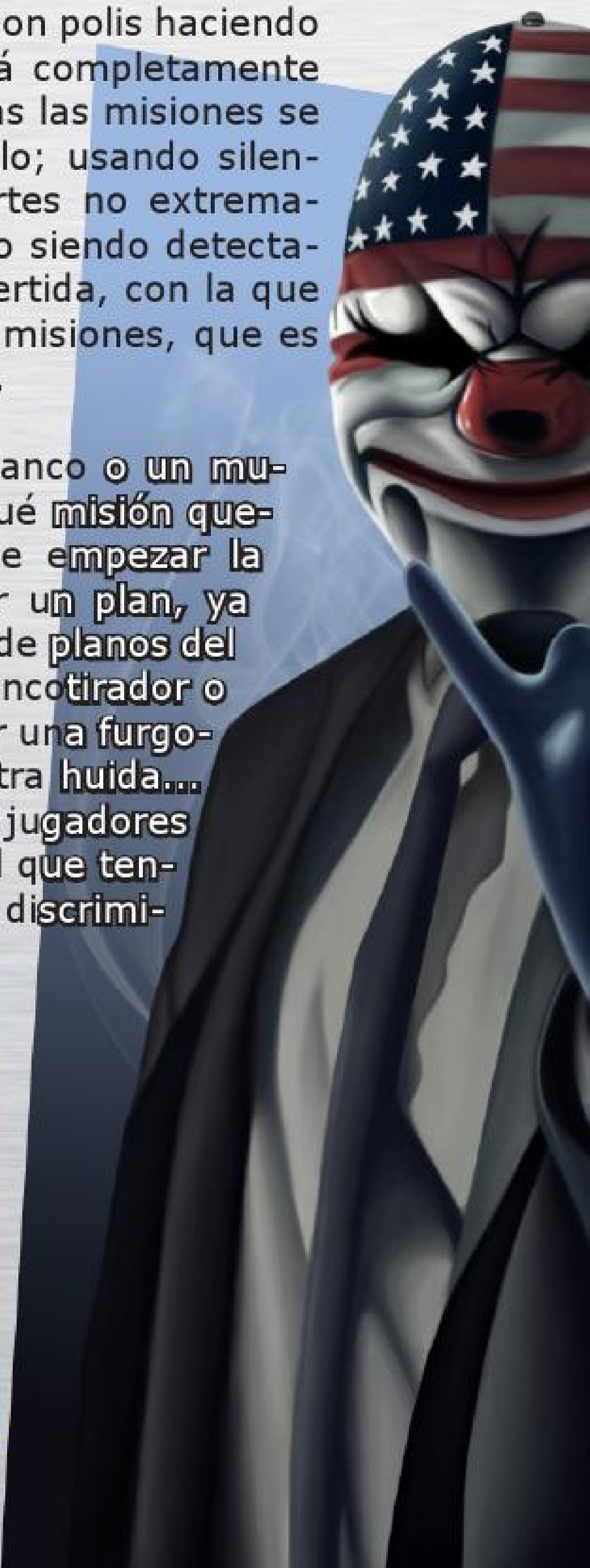
LOS MÁS CAÓTICOS LADRONES DE BANCOS HAN VUELTO CON MÁS BALAS Y ANSIAS DE DINERO.

Hoxton está nervioso, ha olvidado traer su nuevo silenciador y le preocupa tener que disparar. Chains no para de mirar la puerta trasera de la joyería y Wolf... ¡Wolf ha disparado a una tía!...Maldita sea – ¡Al suelo, esto es un maldito atraco!-

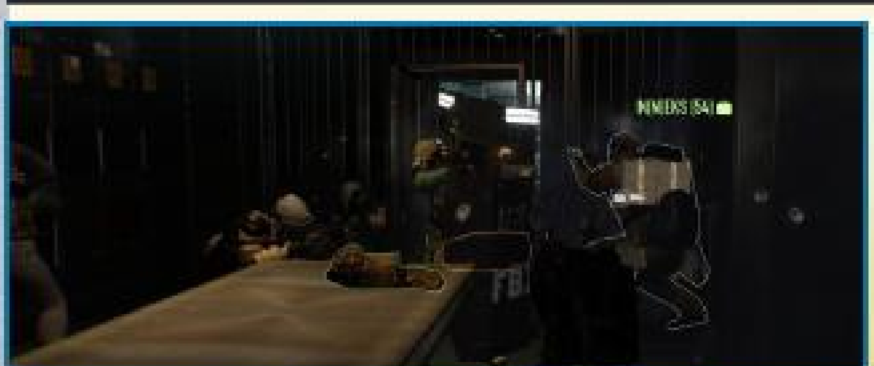
Payday 2 nos pone en la piel de 4 ladrones sin ningún tipo de escrúpulos, con una única meta en la vida: conseguir dinero y más dinero a base de disparar a través de un alocado shooter...Y de hecho, esa es la meta del dinero, conseguir dinero para comprar más y mejores armas para seguir robando y conseguir un montón más de dinero. Muchas mejoras para nuestros personajes y decenas de accesorios para nuestras armas...En resumen, un juego divertido, cooperativo y frenético en el que no te importará repetir una y otra vez la misma misión.

Nos encontramos con un juego en el que la variedad y la sorpresa en cada misión es total, a pesar de solo haber 7 escenarios y 11 misiones diferentes(que se ampliarán con DLC´s) Esta variedad puede aparecer ya sea por la variación de la posición de guardias de seguridad, cámaras de vigilancia, detectores de metales o puestos de donuts con polis haciendo cola...También dependerá completamente de los compañeros...Todas las misiones se pueden superar con sigilo; usando silenciadores, evitando muertes no extremadamente necesarias y no siendo detectado...O está la opción divertida, con la que suelen acabar todas las misiones, que es obviamente a tiro limpio.

Robar una joyería, un banco o un museo...Podremos decidir qué misión queremos hacer y antes de empezar la misión, podremos trazar un plan, ya sea mediante la compra de planos del lugar, el apoyo de un francotirador o ser precavidos y comprar una furgoneta blindada para nuestra huida... Se nos juntará con 3 jugadores más sin importar el nivel que tengas o tengan, aquí no se discrimi-



LAS CLAVES


En los robos a bancos, lo difícil llega cuando entras a la cámara, te puede pasar como a mí y que te encierren completamente


Un gran arsenal de armas nos acompañarán en nuestras andanzas...La elección correcta puede cambiar toda la misión...

na a nadie, total, en la cárcel serán iguales.

Y entramos en la dificultad, hay 4, Normal…Realmente es un equivalente a fácil, aunque nos abramos paso por un banco a tiro limpio, vendrán simples policías y no son ninguna amenaza…Difícil, el antiguo normal, vendrán equipos Swat y francotiradores y pueden llegar a lanzar granadas de gas lacrimógeno… Muy molestos…Muy difícil… Equipos ligeros del FBI, mejor puntería y más daño, escudos antidisturbios…Y para terminar, Overkill, donde nos encontraremos equipos pesados del FBI, Bulldozer (Tipos con trajes "muh" grandes, con escopetas que de un tiro te tiran al suelo) y mucho mas de todo lo demás.



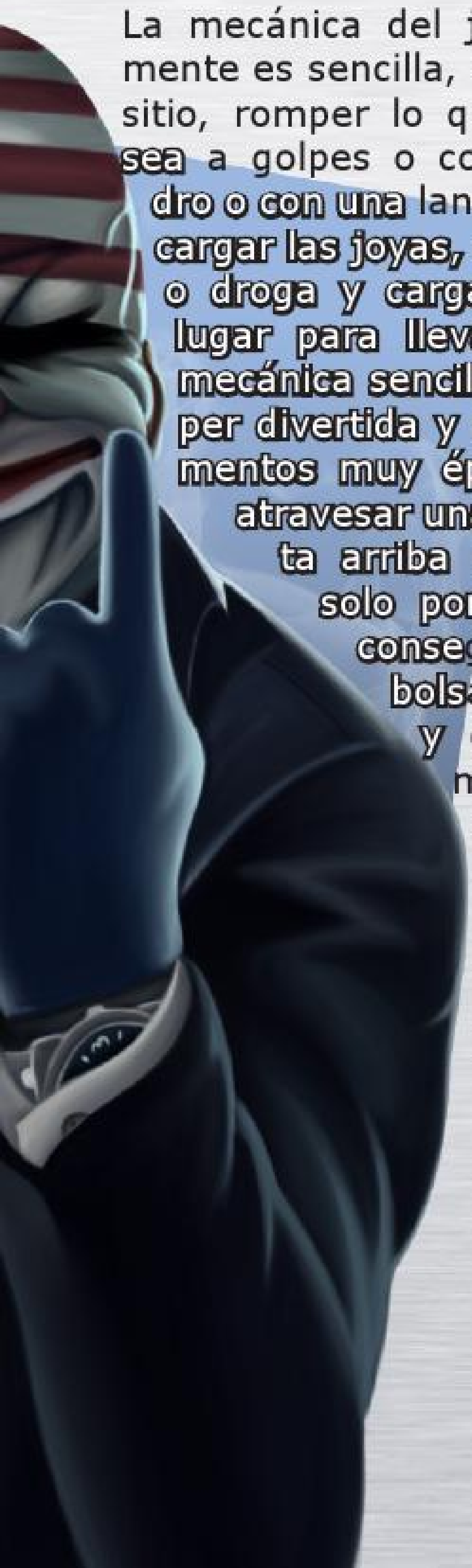
En Vigilante, una misión que se divide en dos, durante la segunda parte, debes tirar cocaína en una lancha… ¡Cuidado! Que no se caiga al agua.



Gráficamente, aunque no sea híper innovador ni de ultimísima generación, se ve muy bien y muchos PC´s lo harán funcionar sin problemas



Cuando los planes no salen bien, toca escapar…Y no suele ser de manera pacífica.



La mecánica del juego realmente es sencilla, entrar a un sitio, romper lo que sea, ya sea a golpes o con un taladro o con una lanza térmica, cargar las joyas, dinero, oro o droga y cargarla a otro lugar para llevártela…Una mecánica sencilla pero súper divertida y dando momentos muy épicos como atravesar una calle hasta arriba de policías solo por tratar de conseguir otra bolsa de coca y ganar algo más de dinero…

Una de las mayores novedades respecto al anterior es la personalización, tanto de las archiconocidas máscaras como de las armas…Con más de 20 armas diferentes; montones de accesorios para cada una y modelos de máscaras muy diversos, desde la típica máscara de jockey pasando por una cara de Cthulhu o una cara de mono o una máscara de teatro clásico…Estos objetos se conseguirán al final de cada misión, con la selección de una de tres cartas aleatorias…Donde nos podrá tocar un diseño de una máscara o colores para esta, accesorios para cualquier arma o dinero en efectivo para gastar en más cosas…

VALORACION

LO MEJOR

Rejugable a más no poder y divertidísimo en cooperativo con amigos

LO PEOR

Pocas misiones para el juego de salida (se suplirá con DLC´s).Comparado con el anterior, no hay demasiados cambios importantes

APARTADO TÉCNICO — 87

Bonito, simplista…Correcto

AMBIENTACIÓN — 50

Una ambientación en los escenarios genial, pero historia nula.

JUGABILIDAD — 80

Gran control, dificultades tal vez algo faciles

DURACIÓN — 75

las misiones las repetirás una y otra vez para ver qué sucede esa vez…

NOTA — 85

Divertido, lleno de acción y en cooperativo, una delicia.

TAMBIÉN EN: XBOX 360/PS3



Género: Acción
Desarrollador:
Platinum Games
Editor:
Nintendo
Lanzamiento:
23/08/2013
Precio:
49,95€ Consolas
Nº Jugadores: **5 coop.**
Online: **No**
Voces/Texto:
Inglés-Jap/Castellano

GREF AGUILERA
SRGREF



Wonderful 101

SUPERHEROES A GRANEL

Aún recuerdo los Capcom Five, y que entre esos supuestos exclusivos para el cubito nintendero se encontraba Viewtiful Joe, un superheroe cabezón que parecía sacado de una de estas series japonesas del género tokusatsu. Un juego gráficamente y jugablemente muy especial que fue el comienzo de la gran Clover.

Hoy, diez años despues de ese proyecto, y sobre otra máquina de Nintendo, Platinum Games, los herederos directos de Clover, y bajo la batuta de Hideki Kamiya, nos vuelven a traer un título que aunque jugablemente poco tiene que ver, el alma del mismo se muestra en cada elemento del juego.

Volvemos al género de los superheroes, pero esta vez no nos limitamos a uno solo, sino a un total de 100, dispuestos a librar al mundo de una invasión , y para ello necesita de un superheroe mas, y ese no es otro que tu, el jugador, el Wonder número 101.

Tras una pequeña introducción en el título, se nos muestra que el personaje rubio que estamos manejando es ni mas ni menos que el Wonder Red, uno de los mas poderosos y cuyo puño es el terror de los malvados. Poco despues se nos unirá al grupo el Wonder Blue, con su espada que nos servirá para cortar todo lo propenso a ser dividido, y poste-



LAS CLAVES



Wonder Red, es el protagonista, pero no el único, estan tambien Blue, Green, Pink. Todo un grupo colorista.



Los bosses ocuparán gran parte de la pantalla y os sentireis pequeñitos.

riormente otros como el Wonder Green, Wonder Pink, etc... pero no os penseis que los 100 Wonders serán manejables, aunque tampoco es algo realmente necesario.

Todo el peso cae sobre unos pocos, y el resto seran apoyos, pero no os penseis que sereis un centenar de heroes desde el principio, ya que a lo largo de la aventura, ireis encontrando a los compañeros como cualquier coleccionable de turno, y es que mientras tanto, tendreis que convertir a los diferentes civiles que encontreis para que se unan temporalmente a la causa.

Como dije el género Super Sentai, está muy presente, pero en este caso no hay robot gigante de turno, y es que la fusión de todos los heroes, harán que estos se transformen en diferentes armas de menor o mayor tamaño, listas para enfrentarse al personal. Y obviamente, cuantos mas seais, mas poderosa será el arma, pero contra enemigos que gran parte de la pantalla y que os hará veros como seres enanos minusculos, es lo que toca.

Aunque quizás su mayor defecto sea el tamaño, el que todo sea tan pequeño, y que el control combine el tactil y los botones por igual, que hará que los primeros compases sean un poco caoticos, y te pierdas entre tanto bichejo en pantalla. Y el uso de la tablet como segunda pantalla quizás resulte mas curioso que util. Aun así hay que destacar el apartado técnico y sonoro, que sin ser lo mejor de Wii U, posiblemente sean los primeros compases de lo que la consola de Nintendo pueda dar si le dejan.



Todo el parecido del protagonista del juego con Zipi (¿o era Zape?) es casualidad...palabra de Kamiya

En definitiva no es ese gran juego como para comprarse una consola, pero sin duda, una de las compras obligatorias si ya la tienes. Un título marcadamente exclusivo, que aun que dista de ser redondo, se presenta como una opción para toda la familia, y que homenajea con una diversión sana a esos superheroes horteras que solo conocen el bien y el mal.



Aunque seais cien, todos luchan como solo uno, pudiendose fusionar entre ellos para ser un arma



Aunque no se potencia el multiplayer del título, se pueden jugar hasta 5 personas, uno con el Wii U Pad, y cuatro con Wii Motes

VALORACION

LO MEJOR

El concepto de la diversión, de con un solo control

LO PEOR

Poca cosa, por decir algo quizas la sensación de perderse a veces entre tanto personaje en la pantalla

85 — APARTADO TÉCNICO
Permite muchos personajes en pantalla y el juego es rapido, sumamos un doblaje de lujo y voilá.

90 — AMBIENTACIÓN
Capta el mundillo del superheroe de serie matutina, colorista y sin muchas pretensiones

80 — JUGABILIDAD
Cuesta un poquito en arrancar, pero una vez lo hace, lo hace sin problemas.

80 — DURACIÓN
Sobre quince horas, más si te pones a completar.

87 NOTA
Quizás de los mejores títulos de Wii U, divertido y para toda la familia.

SOLO EN: WII U



Género: Plataformas 2D
Desarrollador:
Ubisoft Montpellier
Editor:
Ubisoft
Lanzamiento:
29/08/2013
Precio:
39,95€
Nº Jugadores: 1-4
Online: NO
Voces/Texto:
Inglés/Castellano

SETH GARAMONDE



DIVERSIÓN CLÁSICA Y DISPARATADA SUPERÁNDOSE A SI MISMA

Hablar de Rayman es hablar de una de las franquicias clásicas más alocada y divertidas de todos los tiempos. En estos últimos años, tras la aparición de Rayman Origins, esta franquicia tiene también el honor de luchar para el feliz retorno de las 2D en lo que representa a la jugabilidad. Mario, Trine, Giana Sisters y esta, entre otras, luchan para demostrar la importancia y la diversión que las 2D representan, desde los Mario y Sonic más clásicos hasta el Simphony of the Night de Ps1 y en adelante.

Rayman Legends coge lo que ya vimos en Origins y lo potencia en todos los niveles mezclando gráficos 2D y 3D junto con una nuevo sistema de iluminación para conseguir un acabado todavía mejor que el que vimos en la anterior entrega.

Siguen esas animaciones alocadas pero vivas y fluidas, esa estética cartoon y esa ambientación bella y a la vez distendida que lo caracteriza. Todo ello a 1080p y 60Hz gracias al UbiArt Framework, el engine que se ha usado de nuevo en esta entrega.
La historia de este juego comienza con una premisa simple que irá ganando giros al avance de las fases. Los protagonistas, incluyendo al soñador de burbujas se echan un sueñecito de cien años. Pero esos años hacen que las pesadillas de este último se hagan más fuertes y Rayman es despertado junto a sus amigos para hacer frente al nuevo mal.

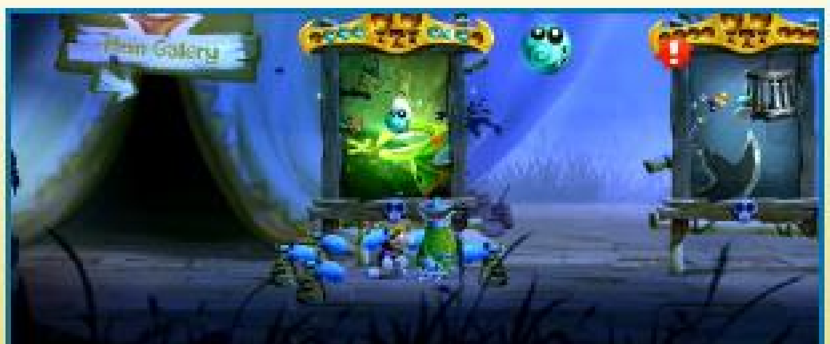
La música, a cargo de Christophe Héral y Billy Martin sigue la estela del juego anterior, mezclando epicidad con humor y las características voces "apitufadas" que nos sacaban las sonrisas en Rayman Origins. Atentos a las fases musicales, no tienen desperdicio.

En la jugabilidad tenemos un pequeño puntito negro al ser esta una adaptación de algo pensado para usar pantallas táctiles. Murphy, un personaje que nos ayuda a avanzar niveles,

LAS CLAVES



Murphy, haciéndole cosquillas al bicho para que podamos arrearle



El sistema de mundos. Los cráneos son la dificultad y arriba vemos los rescates conseguidos





La innegable belleza gráfica



Barbara: Las chicas también saben pegar



El Kung Foot, diversión con amigos

A TENER EN CUENTA



Rescatar a los es crucial para avanzar



Los niveles del escenario se verán con distintas tonalidades en el minimapa

tiene que ir cortando cuerdas y facilitándonos el acceso en los niveles. En la versión de WiiU y PsVita manejamos a Murphy con la táctil mientras nuestro personaje avanza solo. El problema está en las otras versiones donde tenemos que ir pulsando un botón para que Murphy actúe. Si bien suele ser eficaz, te obliga a preocuparte también por este tema lo cual puede ser problemático en los niveles más avanzados. Afortunadamente esto no es en todas las pantallas ni mucho menos.

Rayman, Globox y los diminutos cuentan ahora con Barbara y Murphy como nuevas incorporaciones entre los personajes jugables. Se mantienen en general las mecánicas jugables de la anterior entrega, es decir, un sistema de plataformas donde deberemos buscar coleccionables, desbloquear niveles y poner a prueba nuestra habilidad, solo o con amigos.

Las fases se estructuran en un sistema de niveles que se desbloquean según lo que hayas conseguido de forma que no llegues a atascarte demasiado si bien ha subido un poco la dificultad desde la entrega anterior. Los niveles tienen una puntuación que indica la dificultad a la que te enfrentas.

El juego sigue soportando 4 jugadores de forma local (5 en WiiU con la táctil) pero desgraciadamente carece de un modo cooperativo online por lo que tendremos que compartir sofá con los amigos para poder disfrutarlo. Lo que si tiene es un sistema de clasificación online y una puntuación de "alucinagenialidad" que aumenta según hagas cosas en el juego. También hay retos diarios para ir mejorando. Y no podemos olvidar minijuegos multijugador como el "Kung-Foot".



En definitiva, si te gustan los plataformas 2D clásicos, pero con una estética actual y bien acabada o si te gustó el anterior juego, no te lo pienses y hazte con esta nueva entrega.



Sobra decir, que tambien se puede jugar en monoplayer y usando a Murphy con la táctil

Lo de este juego y la Wii U, se convirtió casi en la alarma de que ciertas cosas, parecen que no se estan haciendo todo lo correctamente que se pudiera, y es que la exclusividad del título, de la noche a la mañana se convirtio en ese título que sino sale en Master System es porque ya no se fabrican los cartuchos, y es que fue anunciado para todo lo anunciable. Ya todo el mundo tenía acceso al juego de marras, y desde aquí no voy a decir que eso sea malo, y mas teniendo en cuenta que en general, las conversiones han sido geniales... pero el usuario medio de Wii U, se quedó con ese regusto amargo.

Y es que seamos sinceros, las sutiles diferencias del juego con respecto a las otras versiones, vienen dada en su mayoria por lo que ya se ha comentado, Murphy, el poder jugar dos personas, una con un Wii mote, y la segunda con el Wii U gamepad, el primero haciendo lo dificil, y el segundo actuando como si fuera Tails en los Sonics clásicos, pero elevado a la enésima potencia.

Murphy está ahi para ayudar, y aunque no se plantea como el mayor de los retos su manejo, la cooperación está a la orden del día, pero lo mas importante, la diversión tambien lo está, y siempre es mas facil jugar con una sobremesa, que imitar el concepto con dos Ps Vita, que para algo tambien lo permite.

Por lo demás, destaca la misma fluidez, los mismos gráficos y diseño, y la misma diversión. Si me preguntais, personalmente la versión de la consola de Nintendo es con la que me quedaría, pero sin desmerecer ni mucho menos a las demás, por lo que no estaría mal , en que si tienes ganas del mejor plataformas del año, lo vayas arreglandolo haciendo sufrir a la cartera.





Dos jugadores, dos mandos, dos formas de jugar a un mismo título

VALORACION

LO MEJOR

La estética, la banda sonora y la jugabilidad

LO PEOR

El asunto de Murphy, pensado para WiiU e introducido bien aunque un poco toscamente en ocasiones

90	APARTADO TÉCNICO	Solido, bello y divertido
75	AMBIENTACIÓN	Correcto para las necesidades del juego
90	JUGABILIDAD	Murphy aparte, está muy bien conseguida
90	DURACIÓN	120 niveles con gran variedad, algunos son remakes del Origins

90 NOTA Un excelente representante de la jugabilidad 2D

TAMBIÉN EN: XBOX 360/PC/ PS VITA


Nosolo
FREAK
LAtINOAMERICA
año 1-número 0
Un Spin-off de
DE LATINOAMÉRICA
PARA EL MUNDO
Nosolo
FREAK
portada obra de Deevad



Género: **Fps**
Desarrollador:
Sony Cambridge
Editor:
Sony
Lanzamiento:
19/07/2013
Precio:
39,95€
Nº Jugadores:**1**
Online:**Si, 8 players**
Voces/Texto:
Castellano/Castellano

GREF AGUILERA
SRGREF



Killzone: Mercenary

MERCENARIOS DE BOLSILLO

Antes de empezar creo que debería ser justo en decir que la saga Killzone, hasta ahora me ha parecido una de esas licencias que juegan mas a ser muy bonitos y jugables, que a ser títulos realmente impresionantes en su desarrollo, y que se quedan a medio camino de lo que pudieran ser clásicos para convertirse en juegos notables con cuerpo de triple A.

Y es que realmente, por mucho que lo intento, no son santo de mi devoción, pero jamás le quitaré al cesar lo que es del cesar, y es que en lo que es lucir, se lucian y muy bien. Pero siempre se nos ha vendido como Halo killers, y quizás esa haya sido su perdición, el no encontrar su propia formula, aunque estos poco tengan que ver con las aventuras del jefe maestro.

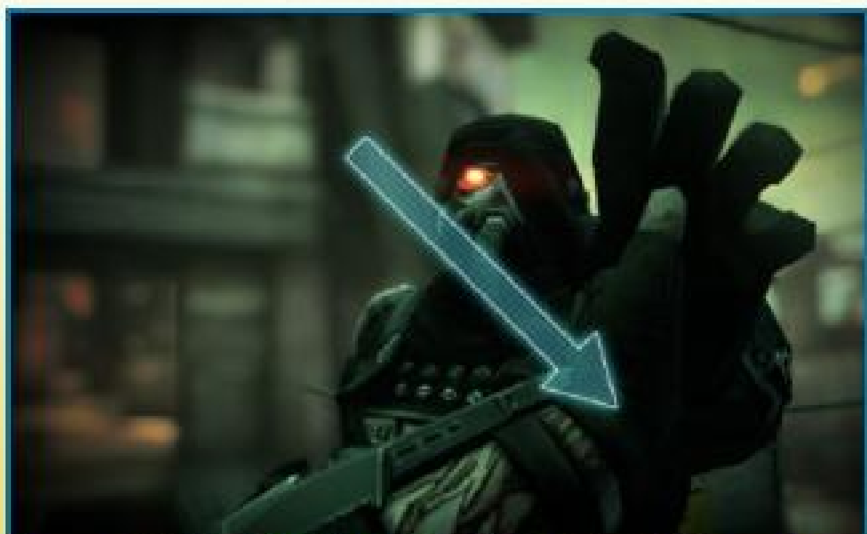
Aun así, debemos olvidarnos del pasado en Ps3 y quizás tener mas en cuenta el presente del mundo de los Fps en las portátiles, un género un tanto extraño, que entre el control de las propias consolas y las capacidades técnicas, hacen que no sea un género no muy destacable. Pero hablando de antecedentes de esta saga nos encontramos a Killzone: Liberation en Psp, que no era mal juego, pero que no era una experiencia redonda, por contra si hablamos de Fps en vita, no nos encontramos un escenario muy interesante que digamos, con un Call of duty Black ops Declassified, un despropósito que posiblemente el peor juego de la portátil de Sony, y por otro lado ese Resistance: Burning Skies que se podría resumir con "meh" del tamaño de la Sagrada Familia. Es por ello, y por eliminación, que sin haber dicho ni pio del título que nos toca, se convierte en el mejor del



LAS CLAVES



Como mercenarios, conseguiremos dinero casi por cada cosa, ya sea disparando a enemigos, completando objetivos.


La pantalla táctil formará parte del juego, y será utilizada sobre todo en enfrentamientos cuerpo a cuerpo.

género, pero la pregunta es...¿Al menos es un buen título?

La respuesta es si, y es que el plano técnico es impresionante, y casi de lo mejor que se puede ver en Vita, una suerte de adaptación del motor gráfico del Killzone 3 de Ps3, pero no se queda aquí y es que sonoramente no anda demasiado mal encaminado, mas aun con su doblaje en castellano, que si bien no es de lo mejor, encontraremos alguna vocecilla famosa como la de Salvador Aldeguer.

La aventura, quitando el multiplayer, son nueve capítulos que pueden durar de 30 a 40 minutos, y donde se desarrollará la historia. Y a su vez, cuando los hayaas acabado, podrás rejugar una vez que hayas desbloqueado las misiones que completan cada capítulo, dándole un toque de rejugabilidad que se agradece. El resto, es el Multiplayer, que en el fondo para eso está hecho el título, y el cual se compone de clásicos modos deathmatch por equipos, el modo Warzone, e incluye un sistema de cartas por el cual se te evaluará diariamente según tu nivel, para agruparte, y donde si eres un Rey o un As, imagínate tus capacidades como mercenario.

Y es que al fin y al cabo, es lo que eres, un mercenario, que iras aumentando tu cartera según las funciones que vayas realizando, y gastarlo en nuevo armamento y material.

Pero en lo que falla Killzone es en el control, y no es que sea malo... sino que la consola no está hecha para estos títulos, y es que aunque disponemos de las dos palancas, el recorrido de las mismas es muy corto, y notarás demasiado el límite del mismo, y los gatillos no acompañan del todo, empañando la experiencia. Por lo demás, si te gusta el género, y si te ves que puedes obviar esto, no te cortes, apadrina a tu mercenario y dale duro, que de seguro, no te arrepientes.



El acceso directo a armas y granadas estarán integrados en la propia pantalla, haciendo uso del táctil





No es un juego recomendado para menores, y la violencia está a la orden del día.



El juego sigue manteniendo a los Helghast como seña propia de identidad.

VALORACION

LO MEJOR

Impresiona gráficamente, y te da la sensación de primeras de un título grande...

LO PEOR

Pero el control que sin ser un incordio imposible, no te sientes comodidad con el.

Nota	Apartado	Comentario
90	APARTADO TÉCNICO	Técnicamente impecable, podría pasar por sobremesa.
80	AMBIENTACIÓN	Aun siendo escasa, ahi está y cumple.
70	JUGABILIDAD	Mal género para los controles de una PsVita
78	DURACIÓN	Campaña corta, pero con un multiplayer que aumenta su vida

81 NOTA

Un título notable que te dejará buen sabor de boca. Pero que huele a remake "hd" en un futuro.

SOLO EN: PS VITA



Género: JRPG
Desarrollador:
Tecmo Koei
Editor:
Namco Bandai
Lanzamiento:
15/08/2013
Precio:
59,95€
Nº Jugadores: 1-2
Online: SI
Voces/Texto:
Japonés/Castellano



One Piece Pirate Warriors 2

SETH GARAMONDE

VOY A SER EL REY DE LOS PIRATAS... 2.0

One Piece Kaizoku Musou 2 . Kaizoku significa pirata pero Musou representa la incursión en esta franquicia en un género en si mismo, iniciada en el "One Piece Pirate Warriors" de nombre similar en japonés.

Este juego aplica estas reglas a rajatabla, incluso más que su primera parte donde había unas secciones de plataformas basadas en QTEs que ahora quedan descartadas. Tendremos un mapa mejorado con respecto a la primera parte donde, en esta ocasión, podremos llegar a encontrar tres ejércitos pugnando por las áreas.

Se han hecho cambios desde la primera parte, sobretodo jugables. Mantendremos los mismos 4 botones básicos (dos para golpear, uno de esquivar y el especial) pero sacrificamos uno de los dos botones R que servía para usar una habilidad. Este botón ahora activa un "modo estilo" que varía por cada personaje. Cuando un rival entra en este modo, solo podremos atacarle haciéndolo nosotros también o usando un especial.

En el modo estilo, si pulsamos el botón especial y hemos llenado una barra de aliado (teniendo uno seleccionado previamente) entonces podremos usarlo durante un breve periodo de tiempo en un ataque combinado. Las indicaciones en el mapa son ahora más claras y se ha potenciado el estilo musou que en la primera parte era más suave. El sistema de monedas se amplifica con unas cartillas "bingo" donde se combinarán monedas para darnos habilidades especiales como hacer más daño o que los ítems nos curen más. Estas monedas también se podrán equipar para cambiar nuestras estadísticas y potenciarnos más. También contamos una barra de moral que



LAS CLAVES



El menú y mapa del juego



El modo acción de estilo y su poder



El peculiar estilo gráfico de los personajes



Los ejércitos en pantalla llegan a ser enormes



Enel por fin estará en esta entrega.

A TENER EN CUENTA



Las monedas le dan mucha duración al juego



Las guerras a tres bandos

se determina por los campeones derrotados y que afecta al ataque de los ejércitos.

Hablar de la historia requiere aclarar algo importante. Este juego, al igual que el primero, representa un gran spoiler de la serie. Hay que haber llegado, al menos, al capítulo 600 del comic o al capítulo 522 de la serie de animación. Dicho esto, también hay que entender que este juego aplica a rajatabla el concepto de ciertos Musou. Es un "Dream Story", como anuncia el propio juego en su intro. Esto significa que la historia es una invención total y, de hecho, pasan muchas cosas que son impensables para quien está al día con la serie. De todas formas toda la historia está pensada para divertir y para servir de excusa a que muchos personajes, amigos y rivales, acaben en nuestro bando de campeones y podamos usarlos en las batallas.



Si sois capaces de ignorar las incoherencias argumentales con respecto al original y dejaros llevar por una historia amena que sirve de camino para la jugabilidad del juego, entonces lo disfrutareis de seguro. Es reseñable también que la historia cubre dos grandes vacíos que hubo en la primera parte a saber Skypea y Thriller Bark con sus respectivos antagonistas.

El plantel de personajes llega a los 37 contando versiones distintas de algún personaje. Podremos avanzar en la historia y en "biografías de personajes" que es un modo donde nos darán excusas (bastante malas la verdad) para que iniciemos combates y que nos permitirán que algunos personajes pasen a formar parte de la plantilla de apoyo.

Si aceptamos a usar el modo online podremos recibir solicitudes de ayuda de otros usuarios o mandarlas nosotros para escenarios donde nos atasquemos. Estas colaboraciones se puntúan positivamente. Añadamos una galería que desbloquearemos con Belis (dinero del juego) y la faceta coleccionista del jugador



Cofres secreto con monedas especiales



Los compañeros podrán ser usados en este modo



El modo historia y el dial que hará de hilo conductor

a la hora de tener las monedas y obtendremos un juego de incontables horas de diversión.

La música sigue en la línea de la primera parte. Temas que no forman parte de la serie pero que acompañan muy bien a las partidas. El texto está en castellano y las voces en japonés con los doblajes originales para deleite de quienes siguen la serie.

Los gráficos siguen en la línea de la primera parte aunque un poco más recargados. En esto volvemos al estilo musou; Grandes cantidades de personajes moviéndose en pantalla, que obligan a sacrificar un poco la calidad de los escenarios. Por desgracia se sigue sacrificando el Cell Shading en pos de un sistema que hace parecer a los personajes muñecos con un contorno alrededor. Es aceptable pero sería preferible un Cell Shading al estilo de los últimos juegos de CyberConnect2 basados en Naruto.

En definitiva nos queda un juego largo y divertido de gráficos aceptables y que hará las delicias de los seguidores de esta obra y de los amantes del musou.

VALORACION

LO MEJOR

Su adicción, el plantel de personajes y su conseguida ambientación que nos sumergen el la obra original

LO PEOR

Su apartado gráfico debería ser Cell Shading

APARTADO TÉCNICO — 85
Más que adecuado para lo que requiere

AMBIENTACIÓN — 70
La ambientación aporta mucho a esta nota

JUGABILIDAD — 85
Muchos personajes y muchas habilidades

DURACIÓN — 85
Gran cantidad de contenidos a conseguir

NOTA — 80
Súbele puntos si eres fan del manga

SOLO EN: PS3



Género: **Acción**
Desarrollador: **Rubicon Organization**
Editor: **Deep Silver**
Lanzamiento: **30/07/2013**
Precio: **9,99€**
Nº Jugadores: **1-2**
Online: **Si**
Voces/Textos: **Inglés/Castellano**

SALVADOR VARGAS
PICHUMALAGA



Narco Terror

UNA ENSALADA DE BALAS CON SABOR A HOMENAJE

Perfecta puesta al día del género Run & Gun, todo un homenaje a juegos como Contra, 1942 o Mercs. Un título que agradeceran aquellos que crecieron con un Spectrum, Commodore o MSX.

Nuestro héroe es Rick Quinn, una mezcla de héroes ochenteros, que se enfrenta a los cárteles de la droga y que verá como estos secuestran a su hija. Este hecho le llevará a una encrucijada de plomo y más plomo. Todo ello desarrollado en amplios escenarios, algo repetitivos eso sí, con una cámara aérea muy bien llevada que no nos dejará zonas muertas de visibilidad en ningún momento.

A pesar del claro homenaje, el juego se adapta a los tiempos tanto en gráficos como en jugabilidad. Los niveles aunque poco variados, cumplen a la perfección con un nivel gráfico aceptable para el juego que se trata. A nivel jugable en cierto modo traiciona a los juegos que homenajea por adaptarse a los tiempos actuales: en lugar de morir de un único disparo disponemos de una barra de vida que regeneramos por medio de botiquines; y cuenta con numerosos checkpoints aunque algo traicioneros si morimos en zonas de muchos enemigos, ya que volveremos con la barra de vida algo baja.

En conclusión un juego divertido en el que invertirás bien los 10 euros que cuesta, sobre todo si sientes nostalgia de los juegos y el cine más ochentero. Gana bastante en cooperativo recuperando aquellas tardes con los amigos donde lo bonito era compartir mando.



Un juego frenético, sin respiro. Todo un homenaje para los que vivimos juegos como Contra o Mercs



Poca variedad de escenerios pero cada nivel está lleno de detalles que lo hacen repetitivo

LAS CLAVES



Un divertido cooperativo tanto local como online con drop on/drop off



Entre escenarios pequeños niveles aereos que recuerdan mucho a títulos como 1942

VALORACION

LO MEJOR
La diversión, el homenaje y su cooperativo

LO PEOR
La ausencia de jefes finales que redondearían el homenaje

70	APARTADO TÉCNICO	Sin alardes pero cumplidor
72	AMBIENTACIÓN	Poca variedad de escenarios pero bastante bien realizados
80	JUGABILIDAD	Directa, fácil, te haces con ella en un suspiro
65	DURACIÓN	Hablamos de un juego descargable que para su precio no defrauda

76 NOTA
Todo un gustazo reencontrarme con un género que me acompañó en la infancia y tan bien adaptado a los tiempos actuales

TAMBIÉN EN: XBOX 360/PC



Género: Hack and slash
Desarrollador: Omega Force
Editor: Koch Media
Lanzamiento: 19/07/2013
Precio: 59,95€ Consolas
Nº Jugadores: 2 coop.
Online: No
Voces/Texto: Inglés

GREF AGUILERA
SRGREF



Dynasty Warriors 8

GUANTAZOS EN LA PEQUEÑA CHINA

Como todos los años, tenemos un Fifa, un Formula 1, un Call of duty y un Assassin's Creed mínimo, pero hay una saga que si bien técnicamente no es anual, si contamos sus versiones Empire y Xtreme Legends, nos damos cuenta que en los últimos diez años hemos tenido casi una docena de títulos sin contar las conversiones portátiles, Spin offs y demás material, y que en general, suelen aparecer sin hacer demasiado ruido.

Todos los años, volvemos a la lejana, en el tiempo y la distancia, China de comienzos del primer milenio, y todos los años nos liamos a mamporros a diestro y siniestro con nuestros personajes imposibles con armas aun mas imposibles. Todos los años le damos "pal" pelo a los turbantes amarillos y todos los años salimos corriendo por "patas" cuando avistamos a Lu Bu por el horizonte.

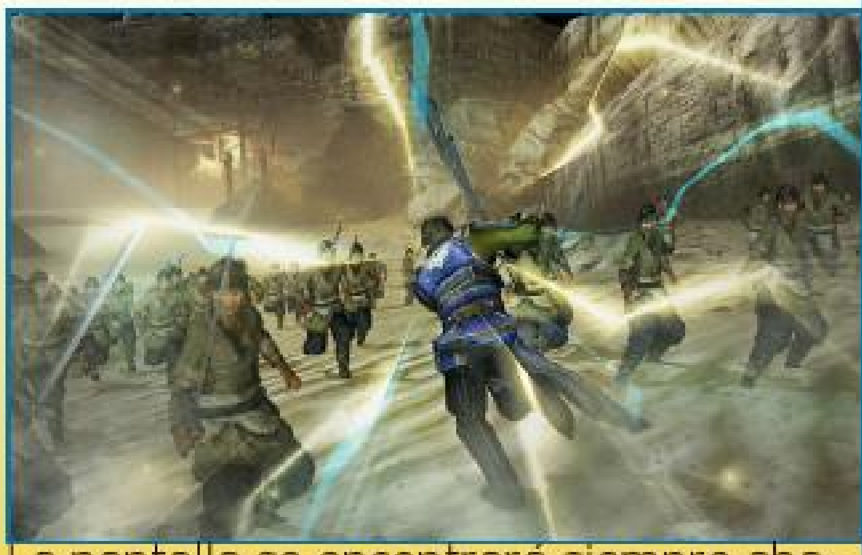
Pero es que con esta saga se reinventó un género, el del Beat em up, que ahora en la mayoría de las veces lo llamamos Hack and Slash por eso de que ahora mola ir con espadas y armas afiladas por todos lados. Pues como decía, un género se reinventó de su manera, quizás, más lógica, aportando canti-



LAS CLAVES



El diseño de personajes hay que decir que es lo mas detallado del título.



La pantalla se encontrará siempre abarrotada de chinos esperando su turno

dades estratosféricas de enemigos en pantalla.



Luchar contra el punky y el yonketa del cuchillo no te hacia mas "hombre", ahora para ser el amo, tenias que enfrentarte con doscientos treinta hombres con la misma capacidad de reacción que una viga de cemento. El matar no era lo mismo, ya que no se defendían, o al menos no en la velocidad y con el ánimo que uno se espera en pleno combate. Gracias a Shin Sangoku Musou (aquí conocido como Dynasty Warriors 2), encontramos esta nueva formula, que siguen aprovechando y cambiando poco. Y es que el motor gráfico casi es lo mismo que teníamos, y solo cambia el diseño, muy destacable eso si, de los personajes. La banda sonora sigue estando a buen nivel y el doblaje se me hace extraño, ya sea en inglés o en japonés, ya que al fin y al cabo... son chinos.

Podemos decir que tenemos lo mismo, si, pero lo mismo pero un poco mejor, el modo historia ha mejorado significativamente, y es un juego que te entran ganas de completar, aunque muchas veces no te enteres de la misa la mitad. Un juego que juega en una liga técnica que no es la que esperamos, y en cuyo país de origen, ya no causa tanto revuelo, aunque siga siendo un éxito.

En definitiva, un juego que a los fans no decepcionará, y a los que quieran patear culos sin mas, encontraran un título que cumplirán mas que de sobras sus expectativas.



Un juego japonés, con un escenario chino, totalmente en inglés y jugado por un español, todo parecido con la historia en que se basa y se percibe, es casualidad.



Los ataques especiales estan a la orden del dia, con uno de estos podrás cargarte facilmente a cincuenta adversarios sin sudar.

VALORACION

LO MEJOR

Bastante simple y jugable, de aporrear botones casi sin pensar, muy desengrasante.

LO PEOR

El motor gráfico sigue siendo mas simple que el mecanismo de un chupete.

59 — APARTADO TÉCNICO
Gráficamente penoso, pero musicalmente notable

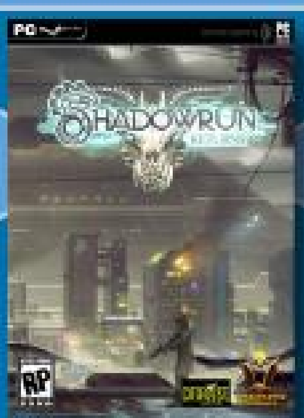
72 — AMBIENTACIÓN
Aun en Inglés, la historia la irás captando, y se desarrolla correctamente

85 — JUGABILIDAD
Aun sin disponer de muchos combos, se deja jugar y es apto para todos.

75 — DURACIÓN
Varias historias, muchos elementos para completar y subir nivel.

75 NOTA
Un juego que da lo que muestra, que no asombrará pero que te dará horas de diversión.

TAMBIÉN EN: XBOX 360



Género: **RPG Táctico**
Desarrollador:
Harebrained Schemes
Editor:
Harebrained Holdings
Lanzamiento:
25/07/2013
Precio:
13,99€
Nº Jugadores:**1**
Online:**NO**
Voces/Texto:
-/Castellano

SETH GARAMONDE



Shadowrun Returns

EL RPG CIBERPUNK VUELVE A LOS ORÍGENES

Tras algún que otro juego extraño de esta franquicia, Harebrained Schemes nos trae una versión actualizada basada en el clásico de Super Nintendo e inspirado en el de Megadrive.

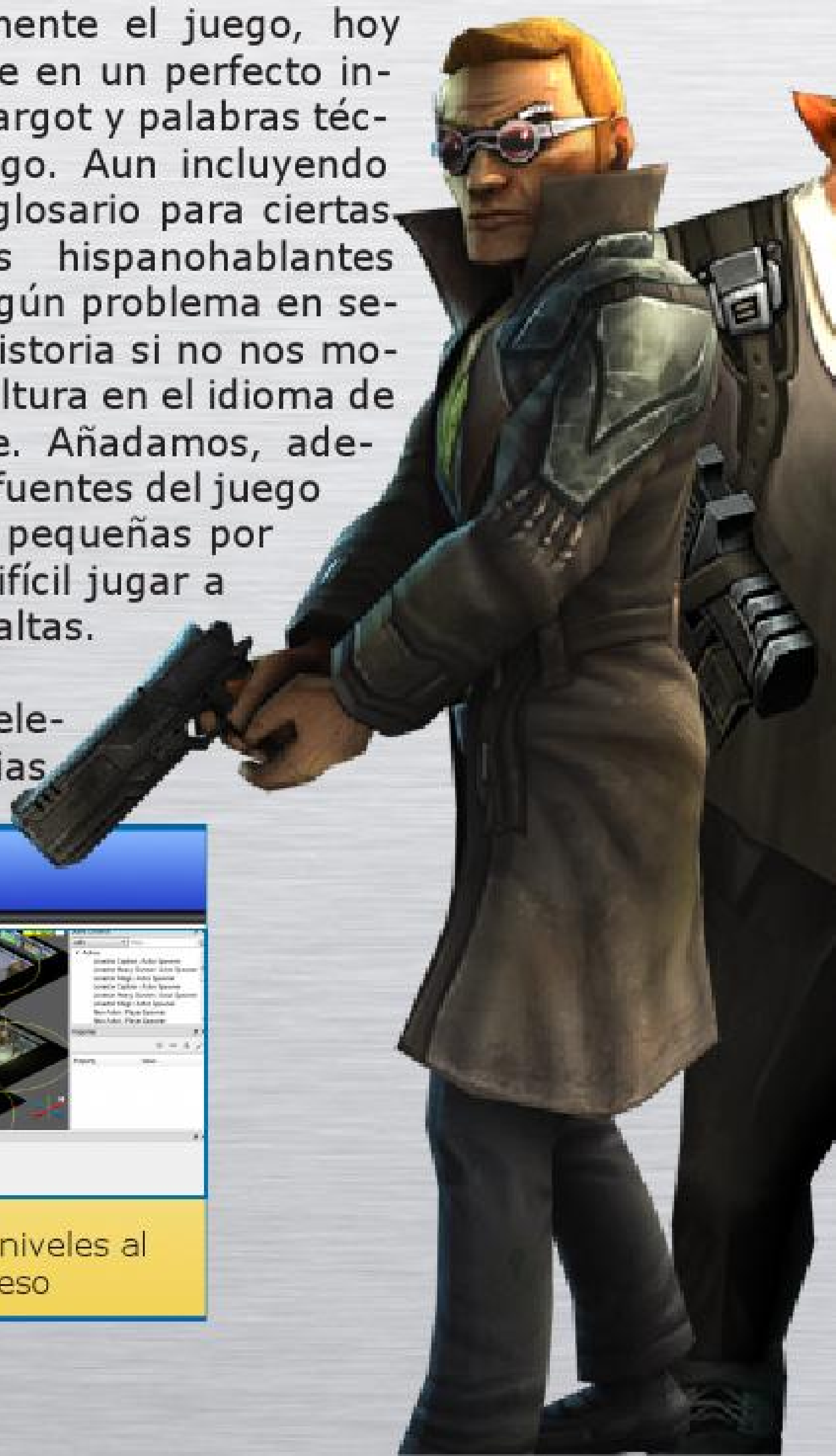
En este remake contaremos de nuevo con una perspectiva isométrica sin posibilidad de movimiento de cámara libre. No se puede decir que los gráficos marquen un punto de inflexión, pero tampoco son malos y se amoldan bien a las necesidades argumentales y de ambientación.

Hablando precisamente de la historia, contaremos con una campaña inicial llamada "The dead man's switch" que vendría a significar algo como "el aviso del hombre muerto" donde nos llega un comunicado grabado preventivamente por un viejo amigo al que han matado y nos pide que busquemos a su asesino. El como hacerlo y como tratar con la gente es cosa nuestra, pudiendo elegir entre varios tipos de respuestas según como de amables queramos ser o ciertos tipos de habilidades, como el carisma.

La trama dura entre 12 o 15 horas pero podremos conseguir más campañas que se irán haciendo, quedando el juego como un motor para ir metiendo más contenido.

Desgraciadamente el juego, hoy por hoy, viene en un perfecto inglés lleno de argot y palabras técnicas del juego. Aun incluyendo un pequeño glosario para ciertas palabras, los hispanohablantes tendremos algún problema en seguir bien la historia si no nos movemos con soltura en el idioma de Sheakespeare. Añadamos, además, que las fuentes del juego son bastante pequeñas por lo que será difícil jugar a resoluciones altas.

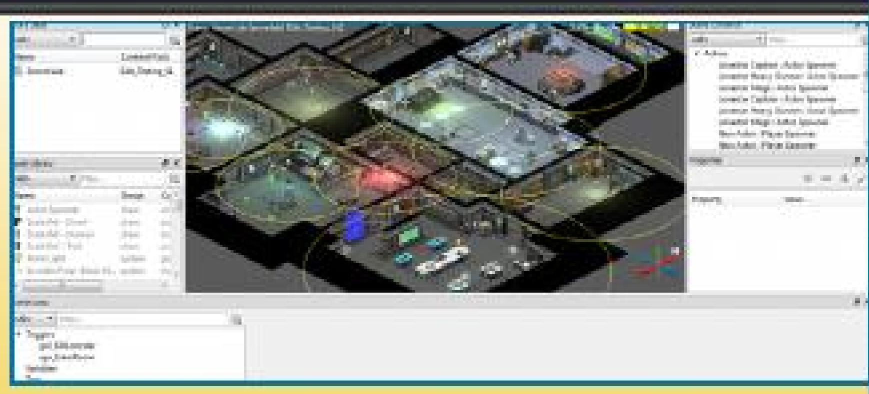
Podremos elegir entre varias



LAS CLAVES



La "Hoja de personaje" que veremos para cada uno de los personajes



El completísimo editor de niveles al que tendremos acceso

clases de personaje y crear uno a nuestro gusto, ya sea experto en hackeos (decker), magos y varios más. Obtendremos Karma, el equivalente a la experiencia, que usaremos para mejorar y definir las habilidades de nuestro personaje. Durante el avance de la aventura, conseguiremos Nuyen, la moneda del juego con la que podremos comprar equipos y mejoras.



Jake Armitage, protagonista del juego de SNES, vuelve en esta continuación



Distintas decisiones a tomar para responder y distintas consecuencias a tus respuestas

Los combates se desarrollan al estilo de los juegos de estrategia, con turnos de movimiento o ataque según las necesidades y con ataques distintos ya sea magia, armas cuerpo a cuerpo, armas de fuego, drones e invocaciones. Los combates forman parte de la historia sin opciones a "levear" (buscar combates aleatorios para conseguir experiencia y dinero).



El sistema de combates, de corte estratégico



Desgraciadamente, hoy por hoy, tenemos fallos en la compensación de algunos tipos de personajes, pero no han cesado las actualizaciones por lo que se esperan mejoras. Otro punto negativo es la opción de guardado manual, dejándolo todo en puntos de control que no son tan cercanos como fuera deseable. Nada de partidas rápidas en este juego.

La banda sonora corre a cargo de Marshall Parker and Sam Powell, que estuvieron trabajando en las versiones de Super Nintendo y Megadrive e incluso notaremos algún que otro homenaje.

Contamos, a demás, con un potente editor de niveles que nos permite crear nuestras propias campañas, si es que tenemos la paciencia necesaria para hacerlo.

En conclusión, si te gusta el rol y sabes inglés este juego te gustará mucho. Gana puntos si conoces o juegas a los juegos de mesa de Shadowrun y también si te gusta el tema de la edición de niveles.

VALORACION

LO MEJOR

La ambientación y el mundo de Shadowrun. La variedad de personajes y evoluciones. La capacidad de incorporar nuevos contenidos o diseñarlos nosotros mismos

LO PEOR

Completamente en inglés, fuentes demasiado pequeñas y no escalables y ciertos desajustes en el equilibrio de personajes hoy por hoy

APARTADO TÉCNICO	60	Necesita mejorar y parece que lo hará
AMBIENTACIÓN	70	La novela negra y el cyberpunk se dan la mano
JUGABILIDAD	70	También ha de pulirse un poco pero es buena
DURACIÓN	60	La nota mejora si cuentas los contenidos adquiribles

NOTA 70

Súmale 20 puntos si te gusta la saga y has jugado a alguno de los 16bits

SOLO EN: PC



Género: **JRPG**
Desarrollador:
Atlus
Editor:
Namco Bandai
Lanzamiento:
30/08/2013
Precio:
39,99€
Nº Jugadores: **1**
Online: **No**
Voces/Textos:
Inglés/Inglés

J.A. CARRASCO



Etrian Oddisey IV

LABERINTOS A LA JAPONESA

Es posible que mas de uno y de dos recuerde un título perdido en los confines del catálogo de la Nintendo DS llamado Etrian Oddissey, y quizás se quede sorprendido que de golpe y porrazo vea un análisis de la cuarta parte, cuando no recuerda haber visto la segunda y la tarcera, pero es lo que pasa cuando un título dispone de un público de primeras, tan limitado, que finalmente no llegan a salir.

Pero en este caso es diferente, y aunque nos llega con varios meses de retraso frente a la versión americana, gran parte de la culpa de que finalmente lo podamos catar, está en que es un título de calidad, y sin duda, el género está falto de títulos en la 3ds, así que matamos dos pájaros de un tiro.

Un título que aunque parece pequeño, las posibilidades son casi infinitas, y es que desde que empezamos, nuestro equipo, tendrémos que crearlo casi desde cero, y jugar con todas las posibilidades para configurarlo, ya que acto seguido nos tendremos que adentrar en los diferentes laberintos infectados de enemigos que esperan recibir su merecido.

Aunque su pega es el idioma, el juego nos dará horas, y mas horas de entretenimiento, nos permitirá personalizar, y buscar el mejor grupo para avanzar, y es que aunque seamos sinceros, la historia no da para mucho, el juego encuentra su sitio en una portatil donde lo que se espera es que se de diversión casi sin más.



Laberintos y recovecos que nos marearan

LAS CLAVES



Turnos para atacar, como buen JRPG



Monstruos coloristas esperaran su turno para ser aporreados

VALORACION

LO MEJOR

La personalización de personajes

LO PEOR

Sin duda, el idioma, que nos apartará de la historia.

85	APARTADO TÉCNICO	Colorista, y con banda sonora de Yuzo Koshiro, ¿algo mas que perdir?
70	AMBIENTACIÓN	Aunque cumple, la hisotria es una excusa para irse de laberintos.
85	JUGABILIDAD	Adaptado a la táctil, y de fácil manejo para todas las opciones
82	DURACIÓN	Supera las 30 horas, y más.

82 NOTA

Buen Rpg, aunque realmente recomendado si lo que quieres es irte de mazmorras.

SOLO EN: NINTENDO 3DS



Género: **FPS**
Desarrollador:
The farm 51
Editor:
Nordic Games
Lanzamiento:
28/06/2013
Precio:
30,99€
Nº Jugadores: **1**
Online: **Si**
Voces/Textos:
Castellano/Castellano

ALEJANDRO CLOTET



Painkiller: Hell & Damnation

EL REMAKE ESTÁ DE MODA... ¿QUÉ TAL SI COGEMOS UN CLÁSICO DEL SHOOTER Y LE LAVAMOS LA CARA?

Realmente, de eso va Painkiller: Hell & Dammnation. Nos encontramos con un videojuego que gráficamente no es que lo hayan mejorado; han hecho mucho más. Texturas que se ven impecables, enemigos colosales y decenas de enemigos en pantalla sin perder un ápice de calidad...Sencillamente brutal. Nos hallamos ante un remake muy cuidado, y muy encaminado a gente que lo jugó en su momento y lo disfrutó. De lo que más se le puede echar en cara sería que no trae casi ninguna novedad, salvo un arma y un par más de cosas. Pero claro, si se añaden muchas novedades, ¿Qué dirían los puristas? ¿Qué opinarían los seguidores de este juego?

Es un remake correcto, con una banda sonora que acompaña perfectamente al juego y a su ritmo; aunque en los primeros niveles se nos puede hacer pesada dado que no cambia. Una calidad de sonido genial, tanto para las armas como para los enemigos y la ambientación.

La historia no cambia respecto al original, hemos muerto junto a nuestra novia en un accidente de coche y la muerte nos propone un trato; 7000 almas a cambio de devolvernos a nuestra esposa, y esa es la premisa del juego. Esta simplicidad fue una de las cosas que más chocante puede resultar ahora. En la actualidad nos hayamos con juegos cuya trama supera a muchas películas y libros, pero Painkiller: Hell & Damnation no busca eso precisamente, busca el enfrentamiento directo "la diversión por delante"



Gráfica y estéticamente es muy bonito, muy mejorado respecto al anterior

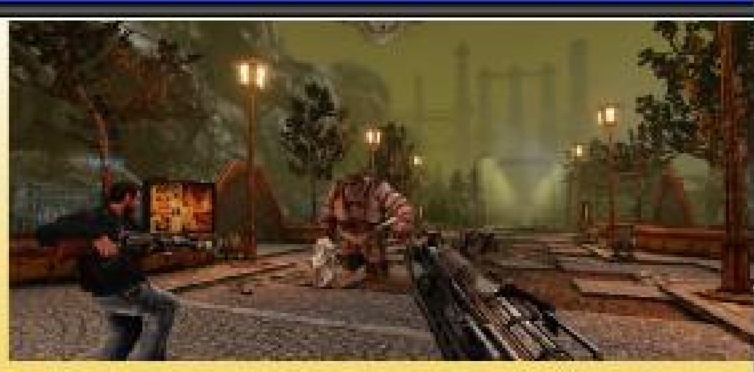


Enormes, y casi siempre acompañados de montones de acólitos...

LAS CLAVES



Brujas, payasos, demonios...Un montón de enemigos a los que matar...



El juego tiene un modo cooperativo que nos lo puede hacer mas divertido de jugar

VALORACION

LO MEJOR
Un buen remake un clásico del Shooter, con unos gráficos bonitos...

LO PEOR
La falta de añadidos, realmente hay muy poco añadido respecto a la versión original.

65 — APARTADO TÉCNICO
Simplemente correcto, para un remake.

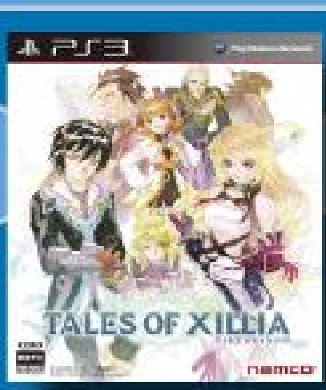
60 — AMBIENTACIÓN
La ambientación está genial, aunque la historia es casi nula.

50 — JUGABILIDAD
En consola el control es malillo...

70 — DURACIÓN
Lo suficiente, sin más.

70 NOTA
Un remake correcto y bonito...

TAMBIÉN EN: XBOX 360/PC



Género: J-RPG
Desarrollador:
Namco Tales Studio
Editor:
Namco Bandai Games
Lanzamiento:
09/08/2013
Precio:
59,95€
Nº Jugadores: **1**
Online: **NO**
Voces/Texto:
Inglés/Castellano

SETH GARAMONDE



Tales of Xillia

OTRO TALES, PERO..¿OTRO MÁS?

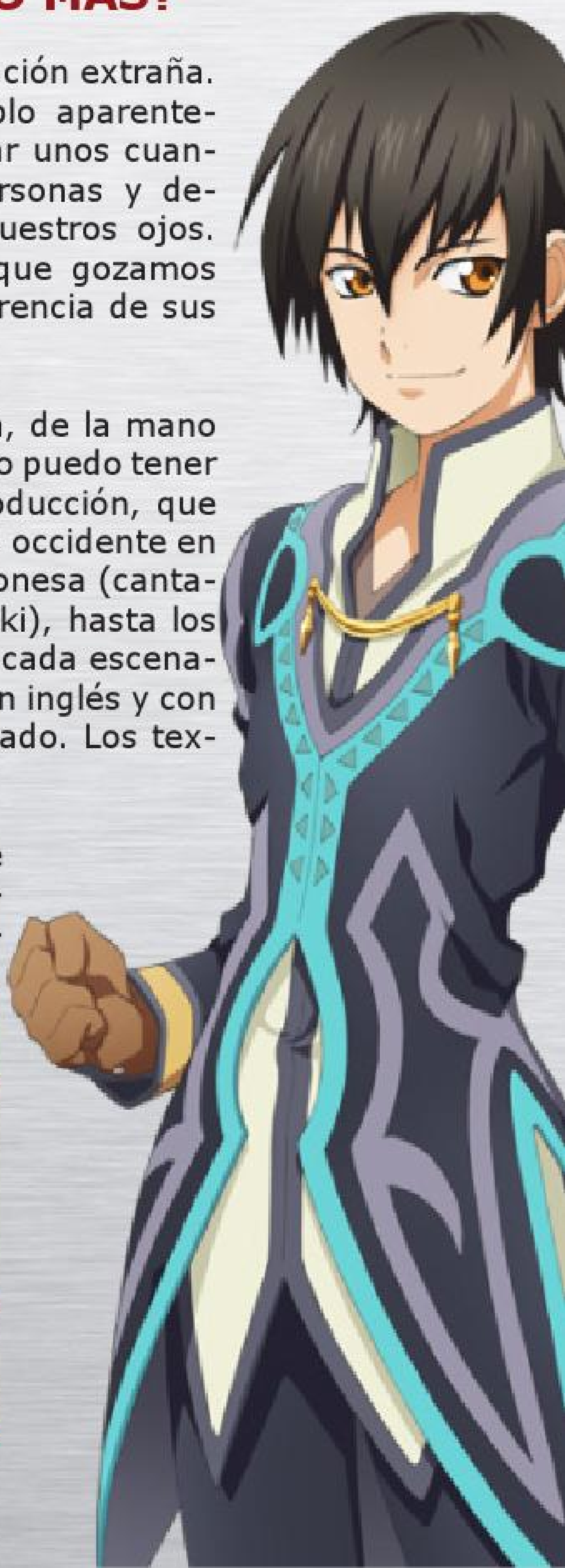
Hablar de Tales es hablar de una sabia mezcla entre Action RPG y combates por turnos. En la actualidad, otras obras como Ni No Kuni son también exponentes de este buen hacer.

Partiendo de esta base, y asumiendo una continuidad en lo que respecta al estilo de juego con las anteriores sagas, vamos a analizar que nos depara este Tales of Xillia.

Los gráficos representan un punto un tanto complicado de analizar en esta obra. Por un lado observamos un diseño artístico precioso, destacando ciertos escenarios como el de Fennmont. El problema es que tenemos unos fondos con un nivel de detalle algo bajo que salta a la vista y un detalle general algo vacío y "rectilíneo" en ciertos escenarios. Añadimos un "popping" de ciertos objetos que aparecen de repente según caminamos y nos queda una sensación extraña. Entramos en un pueblo aparentemente vacío y, tras dar unos cuantos pasos, carros, personas y demás aparecen ante nuestros ojos. La parte positiva es que gozamos de cámara libre a diferencia de sus entregas anteriores.

Sobre la banda sonora, de la mano de Motoi Sakuraba, solo puedo tener elogios. Desde la introducción, que por primera vez llega a occidente en su versión original japonesa (cantada por Ayumi Hamasaki), hasta los temas ambientales de cada escenario. Las voces vienen en inglés y con un doblaje muy adecuado. Los textos en castellano.

La jugabilidad se ve mejorada por la capacidad de los persona-



LAS CLAVES



El sistema de enlaces le aporta muchas nuevas posibilidades al combate



Milla y Jude, protagonistas de esta historia con dos puntos de vista distintos


El Cell Shading de corte anime sigue marcando la estética de esta saga


El notable diseño artístico de algunos escenarios

A TENER EN CUENTA


Los personajes pueden cambiar de ropa, gracias a DLC o a objetos que hay en el juego.


Los niveles del escenario se verán con distintas tonalidades en el minimapa


Todo el equipo controlable, con sus misterios y pasados



jes de "enlazarse" consiguiendo así flanquear mejor a los enemigos e incluso poderosos ataques combinados y otras ventajas. El comportamiento de los personajes que no manejamos durante el combate puede configurarse en un cómodo menú y la experiencia usa un sistema parecido al que vimos en Final Fantasy XIII que nos permite elegir un camino en la evolución de los personajes a nuestro estilo.

Los mapas son abiertos y explorables, como viene siendo habitual en la saga. Las tiendas ahora pasan a tener un sistema parecido al de las franquicias, es decir, no encontraremos tiendas mejores, sino que mejoraremos nosotros como clientes, usando materiales que encontraremos al luchar y explorar, y obtendremos así mejores descuentos y equipo. Puedes mejorar tu nivel en las tiendas entregando dinero u objetos a la misma. Según subas estos niveles las armas serán más fuertes y a su vez las anteriores bajarán su precio. Pudiera pensarse que esto llegará a desequilibrar los combates, pero no sucede así.

El resto del sistema permanece fiel al estilo de la saga. Un botón para artes (habilidades o magia), uno para ataques y uno para cubrirse o desplazarse para esquivar. Podemos encadenar combos pulsando los botones a la vez que las direcciones de la palanca y asignar artes a una serie de ranuras a usar en los combates. Combinar ataques físicos y artes es ya de por sí una buena ofensiva, pero rematar esto con ataques combinados con nuestro personajes enlazados puede llegar a ser demoledor.

Y nos queda hablar de la parte más importante en estos juegos, el argumento. En este punto debemos aclarar que podemos resolver la historia desde dos puntos de vista, que corresponden a los dos protagonistas. Tanto Jude Mathis como Milla Maxwel verán los acontecimientos de forma distinta, difiriendo sobretodo cuando no están juntos. El problema es que, dado el carácter de Milla, será Jude quien tenga más carga argumental. De todas formas es necesario completar el juego con ambos para comprender la historia al completo. Contaremos con un modo "Nuevo Juego +", donde podremos empezar de nuevo con mejoras, para cuando acabemos la partida por primera vez. Vuelven también las conversacio-



Los diálogos, una buena forma de enriquecer la historia y conocer a los protagonistas



La magia sigue siendo importante en esta saga



Algunos escenarios, aunque preciosos, tienen fondos demasiado mate

nes opcionales que dan riqueza a los personajes y, posiblemente, nos saquen alguna sonrisa. Magia, espíritus, tecnología, ambición, poder, amor y ecología se dan cita en esta historia. Al principio cuesta un poco comprender a los personajes, pero tardas poco en cogerles cariño y comprender sus motivos. El argumento mantiene un sistema lineal, aunque contaremos con misiones secundarias y los títulos para aumentar la duración. No debemos llevarnos a engaño. Esto sigue siendo un J-RPG y su planteamiento argumental sigue en la línea que suele llevarse, pero lo hace con un gran nivel de calidad.

En conclusión tenemos un juego digno sucesor de las anteriores entregas y que gustará a los que las conozcan. Si es el primero de la saga que escoges, ten claro que hablamos de un juego al estilo de los Final Fantasy, pero con combates sin turnos y con un mapeado abierto a diferencia de la treceava entrega de la saga de Square-Enix. Buena música y buenos gráficos, aun con sus defectos y una jugabilidad estupenda que divertirá a todos los amantes del J-RPG.

VALORACION

LO MEJOR

Su historia, su jugabilidad, su banda sonora y sus carismáticos y misteriosos personajes

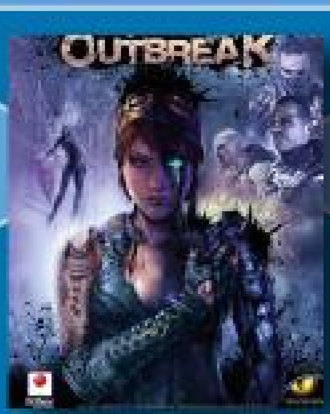
LO PEOR

El popping y otras imperfecciones gráficas imprecisas

Nota	Apartado	Comentario
78	APARTADO TÉCNICO	Sólido pero mejorable. El popping molesta.
80	AMBIENTACIÓN	Digno de la saga Tales.
80	JUGABILIDAD	El sistema de batallas sigue siendo muy divertido en esta entrega.
80	DURACIÓN	La existencia de dos tramas separadas alarga la vida del juego.

80 NOTA Un J-RPG muy recomendable.

SOLO EN: PLAYSTATION 3





Género: **TPS**
Desarrollador:
Tragnarion Studios
Editor:
UFO Interactive
Lanzamiento:
03/07/2013
Precio:
9,49€
Nº Jugadores: **1-4 Coop**
Online: **Si**
Voces/Textos:
Castellano/Castellano

MIGUEL A. PERNIA

ACCIÓN COOPERATIVA DESDE MALLORCA EN XBOX LIVE

Un nuevo TPS llega a la distribución digital de XBOX Live de la mano del equipo mayorquín de Tragnarion Studios, un proyecto ambicioso que combinará cooperación, estrategia, ordenes y mucha acción

En el año 2026 la Corporación Nogari domina el planeta tras descubrir un nuevo combustible, la Ambrosía, resultante de los hallazgos realizados en un meteorito. Frente a ellos, se levanta la iniciativa Tarn, que intentará derrocar la tiranía de Nogari con sus mercenarios.

Estos mercenarios hacen uso de un traje que usa ese combustible para proporcionarles poderes, entre los que podremos elegir entre 4 personajes con aptitudes diferentes. El juego está concebido para jugar en cooperativo a 4 jugadores, aunque se puede jugar solo usando un sistema de órdenes para los compañeros de la IA.

A lo largo de la historia iremos descubriendo algunos matices de la organización, buscando giros argumentales que intentarán sorprendernos sin éxito, los personajes protagonistas son planos, pese a que intentan tener carisma fracasan en el intento.

Este juego usa un motor gráfico que ofrece una visualización obsoleta en todos los aspectos, aunque lo más preocupante es como afecta a la jugabilidad, dando animaciones robóticas y anulando por completo la precisión y frustrando la experiencia por completo, más si jugamos solos, ya que la IA aliada es muy torpe y el sistema de órdenes es igualmente impreciso.



La jugabilidad resulta bastante frustrante, querer aspirar a un gran juego ha sido morir en el intento

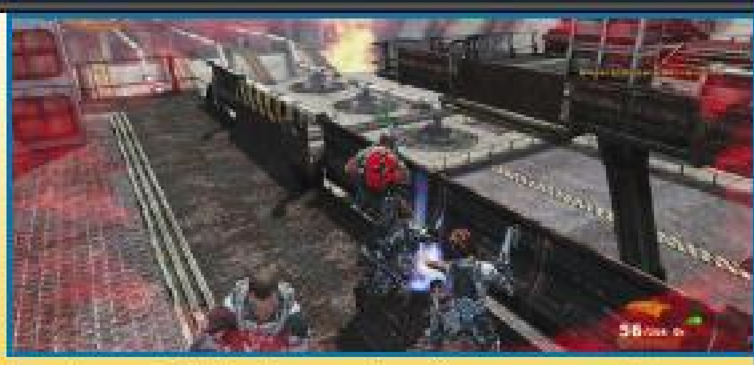


Tenemos 4 miembros con diferentes aptitudes a elegir

LAS CLAVES



Un cooperativo combinando amigos o IA a la que daremos órdenes



La jugabilidad nos hará caer en demasiadas ocasiones por su imprecisión

VALORACION

LO MEJOR

Ofrecer la opción multijugador cooperativa

LO PEOR

Una jugabilidad poco pulida e imprecisa, pésima

50 APARTADO TÉCNICO
Obsoleto, es el término que lo define

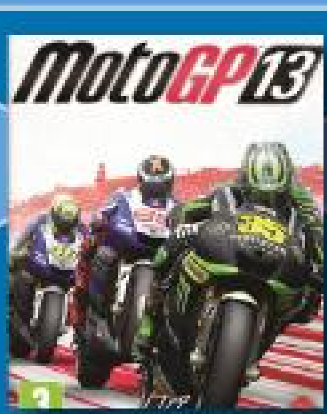
60 AMBIENTACIÓN
Una historia plana y lineal con personajes carentes de personalidad

30 JUGABILIDAD
la experiencia, un auténtico despropósito

60 DURACIÓN
La dificultad añadida por la jugabilidad lo hacen tedioso, se hace largo

60 NOTA
Un juego pequeño que quiere ir grande y fracasa en todos los aspectos

PROXIMAMENTE EN: PS3/PC



Género: **Velocidad**
Desarrollador: **Milestone**
Editor: **Milestone**
Lanzamiento: **21/06/2013**
Precio: **39,99€/59,95€**
Nº Jugadores: **1-2**
Online: **Si**
Voces/Textos: **Castellano/Castellano**

MIGUEL A. PERNIA



MotoGP 13

LA PASIÓN POR EL MOTOCICLISMO POR MILESTONE



Inmersivo, apasionante, carreras en estado puro



Incluye efectos meteorológicos, pista húmeda y carril seco

La licencia MotoGP cambia de desarrolladora, pasando a Milestone, responsables de juegos basados en la licencia SBK buscando cambiar la dinámica arcade de la saga MotoGP para aportar luz al realismo

Tras años teniendo a Milestone desarrollando juegos de licencias como WRC o SBK, llega de mano de esta desarrolladora la nueva etapa de MotoGP. En todos los apartados las diferencias son notables, si bien gráficamente cumple, no podemos decir que sea un referente visual, no hay fallos graves e incluye metereología.

Buena construcción, gran cantidad de animaciones, y bastantes efectos que logran introducirnos en el casco de los pilotos más conocidos de esta competición, así como crearnos nuestro piloto y crecer a través de las tres categorías, Moto3, Moto 2 y MotoGP, en un modo trayectoria realmente atractivo.

Pero no todo es tan interesante, no podemos negar el componente más realista que aborda este juego, pero mediante configuraciones se puede ajustar la dificultad que el usuario quiera, de arcade a simulador.

A la gran variedad de modos de juego, la adición del modo Trayectoria, así como campeonatos completos a través de un divertido multijugador, hacen de este juego una referencia para los amantes de las dos ruedas. A esto, añadir que los textos y las voces están en castellano y la mecánica del juego es muy intuitiva y se deja querer.

LAS CLAVES



El modo trayectoria, crea tu piloto y triunfa



Puede ser un arcade, puede ser un simulador, tú eliges

VALORACION

LO MEJOR
El modo trayectoria

LO PEOR
Lo confuso que resulta subir nivel

Nota	Apartado	Comentario
75	APARTADO TÉCNICO	No luce especialmente, pero está bien ejecutado
80	AMBIENTACIÓN	Te hace sentir parte del mundial
80	JUGABILIDAD	De arcade a simulador, muy configurable
80	DURACIÓN	Horas y horas y además multijugador

78 NOTA Velocidad pura, esencia MotoGP

TAMBIÉN EN: XBOX 360/ PS3/PS VITA



Lanzamiento:
13/08/2013
Precio:
9,99€ (PC/PS3) 9,45€ (X360)

PUNTUACION

IMPRESCINDIBLE

LUIS AVILES



Dishonored Las Brujas de Brigmore

TERMINA LA AVENTURA DE DISHONORED

Tras brindarnos uno de los mejores juegos de la generación Arkane Studios pone punto y final a su obra con Las Brujas de Brigmore, su último DLC, el fin de la historia del legendario asesino Daud.



El final de una apasionante historia



Nuevos y temibles enemigos



Un terrible arsenal de armas y poderes para sembrar el caos



Visitaremos nuevas localizaciones

Las Brujas de Brigmore nos sitúa justo después de donde lo dejó El Puñal de Dunwall, de hecho podremos cargar nuestra partida guardada y conservar nuestro nivel de Caos, continuar con nuestras decisiones, así como con nuestro oro obtenido o mejoras compradas. En esta ocasión Daud se enfrentará a Delilah y su aquelarre de brujas antes de que completen un terrible ritual para después afrontar su destino a manos de Corvo. Esto nos llevará a viajar de nuevo por Dunwall, en la que visitaremos de nuevo la prisión de Coldridge y nuevos barrios como Drapers Ward, disputado por la banda de Las anguilas muertas y Los sombreros, y la mansión Brigmore, escondite de Delilah y su aquelarre.

Las Brujas de Brigmore no ofrece un gran cambio a nivel jugable respecto a El Puñal de Dunwall, las mecánicas son idénticas, se mantiene la compra de favores, los poderes y artilugios a los que se añaden un poder de telequinesis a lo jedi y los talismanes de hueso corrompidos que tendrán una serie de poderosas ventajas y desventajas. Aunque encontraremos nuevos enemigos, como las nuevas bandas de la ciudad, las temibles brujas con poderes sobrenaturales y sus sabuesos del demonio.

Una vez más, su apartado artístico sigue haciendo gala de un diseño formidable a la hora de recrear el rico mundo de Dishonored. En lo técnico seguimos encontrando las ya conocidas carencias gráficas, como algunas texturas pobres pero una IA, efectos de iluminación y animaciones más que notables, como su banda sonora.

Las Brujas de Brigmore es un sobresaliente contenido que encantará a los fans de Dishonored, por sus novedades y por lo bien que encaja todo en la historia de este fantástico mundo.


Nº8- Septiembre
Somos culpables
Nos Gustan Las Chicas Guapas

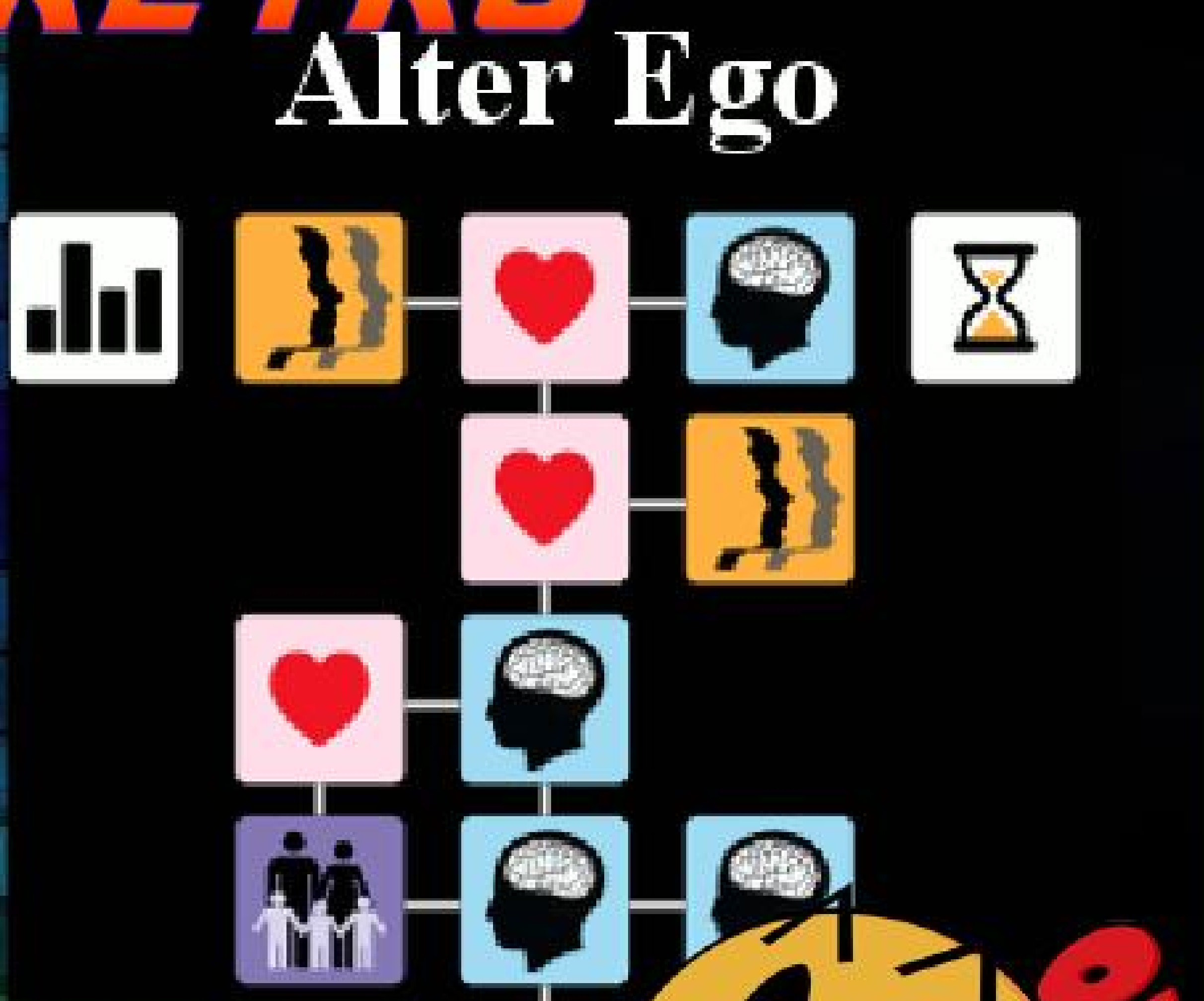
Nosolo RETRO







BACK TO THE RETRO





VA DE RETRO



VA DE RETRO

EL MATÓN DEL BARRIO

Seamos sinceros.. ¿ a quien lo le gusta ver cómo al matón del barrio le dan su merecido?. Si nos fijamos bien, la figura de dicha venganza es casi un modelo ancestral en la literatura y el cine. Hemos visto con ojos como platos de qué manera le daban una buena tunda al mismísimo Darth Vader, de modo que ¿cómo no van a recibir algo parecido tantos otros que también se lo merecen?

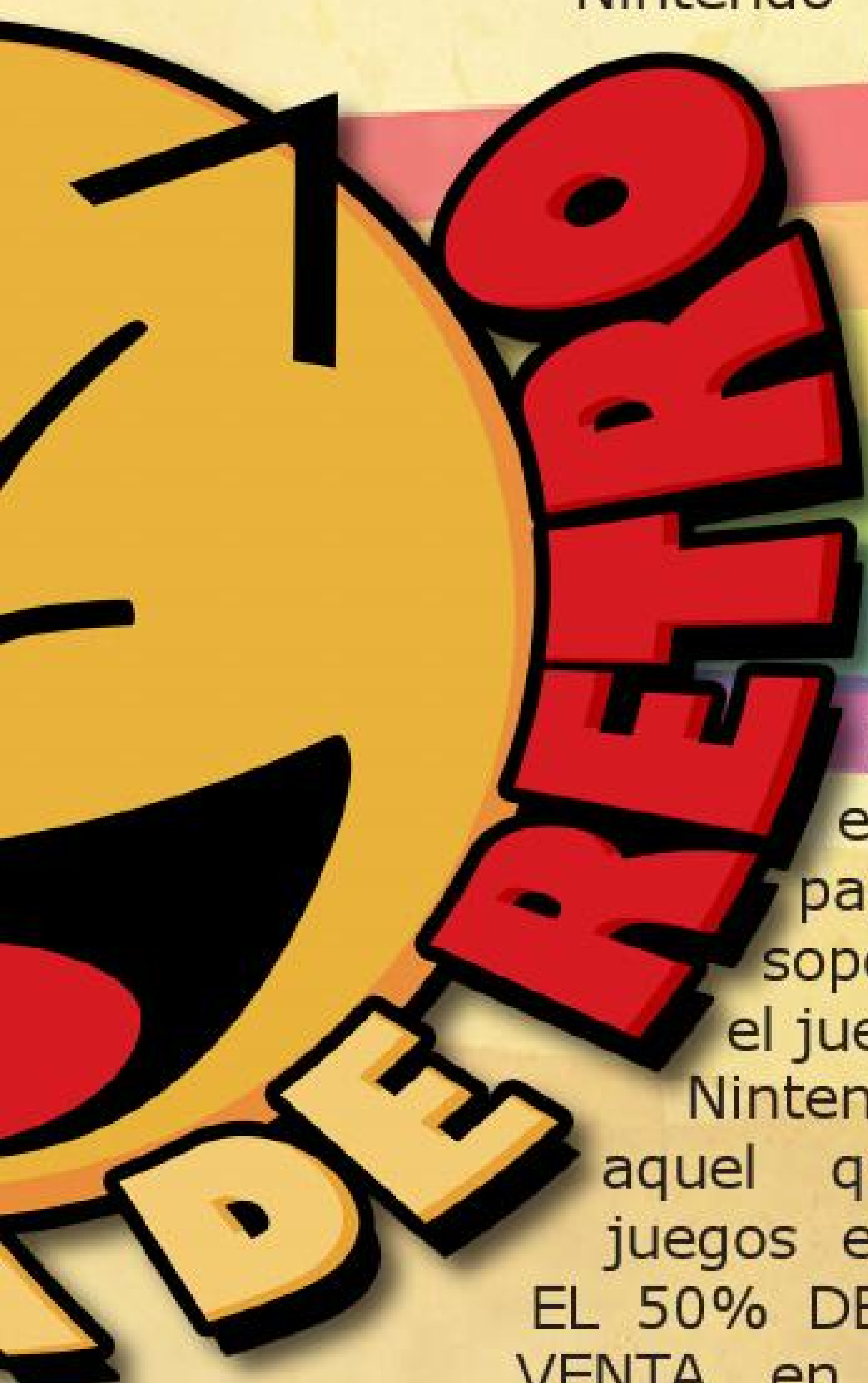
El mundo del videojuego no es en absoluto ajeno a este tipo de historias y no me estoy refiriendo al momento en el que nos podemos comer a los fantasmas del PacMan que se han vuelto de un azul fugaz, no señor. En este caso estoy apuntando mucho más alto (y ancho). Estoy hablando de Nintendo, Atari, Sega, Microsoft, Sony… y unos cuantos más que me dejo en el tintero.

Haciendo un poquito de historia, vamos a vernos cara a cara con una "bestia negra" conocida como "La gran N". En estos tiempos, es curioso ver de qué manera en muchos foros de opinión, se despotrica contra Nintendo y se está como a la espera de una quiebra "en plan Sega" en la que anuncien que dejan de fabricar consolas de sobremesa, que se quedan en el mundo portátil y que a partir de ahora empezarán a aparecer Marios y Zeldas por todas las plataformas posibles. Cientos de voces, se proclaman "odiadoras" de Nintendo y tan solo le desean lo peor. Muchos no acabamos de entender tal inquina y nos gustaría recordar a tales "trolles" que cada vez que desaparece un desarrollador en nuestra afición, se reducen la opciones y dejan aún mas campo a los creadores de "zumbas y Fifas". Es justo decir, que tal odio tiene sentido cuando vemos el triunfo mediático y comercial de Wii y su "casualización". Desde el punto de vista del "nintendero"o del "hardore gamer" (algún día entraré "al trapo" de estos dos términos), la "Gran N" ha traicionado al jugador de toda la vida y se merece todo lo que le pase. Pues bien amigos… la respuesta es NO.. NO SE LO MERECE. Si hay algún motivo por el cual Nintendo se merece condenación al infierno robot, es más bien por sus algunas de sus políticas pseudomafiosas. Repasemos:



En el año 1.983, cuando la consola NES le da la vuelta al mercado en USA y pasan de una brutal crisis del videojuego a un enorme "boom" del videojuego, Nintendo no solo limita el número de lanzamientos para su consola a 5 por año por desarrolladora (llevando a algunas a la quiebra o casi), sino que impone durísimos sistemas de publicación. Son los nuevos "Reyes del mambo" y aplican sus condiciones. Para publicar un cartucho de NES, hay que hacer un pedido de mínimo 20.000 copias y PAGARLOS POR ADELANTADO

a Nintendo. Si luego se venden mejor o peor.. no es problema de Nintendo.. ya que ellos ya han cobrado. Esto impide a decenas de desarrolladoras Europeas entrar en ese mercado, ya que carecen de los fondos necesarios tan solo para publicar. Los comerciales de "La gran N", amenazan directamente a las tiendas que venden consolas de otras marcas o juegos con dejar de distribuirles sus productos (recordemos que la consola NES es el juguete rompedor aquellos años) si continúan vendiendo material de otros (Atari, Mattel... etc). No contentos con eso, en Japón, donde la NES bate records de ventas y se queda con el 90% del mercado, Nintendo desarrolla un gran producto como es el "Famicom disk System". Juegos copiados en disquete regrabable y que el usuario podrá grabar directamente en las tiendas pagando no el soporte sino sólo el juego. Pues bien, Nintendo exige a todo aquel que desarrolle juegos en ese medio, EL 50% DEL PRECIO DE VENTA en concepto de royalties. Como consecuencia, esa gran idea fracasa.



Vámonos un minuto también a las páginas de la historia y repasemos a esa "vaca sagrada" llamada ATARI. Ahora muy llorada, con sus historias de jacuzzi para los programadores y todo ese precioso envoltorio que tienen las empresas fracasadas. Los señores de Atari demandaron a todo el mundo cuando otras empresas (Activision, Imagic) comenzaron a publicar cartuchos para su Atari VCS2600. ¿Cómo se atreven.... quienes eran esos para publicar juegos en SU SISTEMA?. Afortunadamente perdieron.. y hay que reconocerles la falta de visión al no aprovecharse de ese nuevo empujón de los tiempos y vislumbrar que ESE iba a ser el lucrativo negocio del futuro. Hay que reconocer de todos modos, que si alguien ha tenido falta de visión repetidamente a lo largo de la historia, ha sido Atari.

Ahora, todo el mundo quiere ver tumbado a Microsoft, como quisieron ver a Sony cuando quitó Linux de la PS3. Quien es el próximo... ¿Valve? ¿Blizzard? ¿NosoloGamer? :).

Recordemos que este increíble mundo está movido por UNA INDUSTRIA que ante todo, su motivación es GANAR DINERO. Bajo la pesada losa de las corporaciones, hay un montón de ideas, creativos, personas llenas de ilusión y ganas, pero normalmente trabajan bajo unas premisas que les vienen impuestas. Recordemos eso la próxima vez que veamos otro "topic" con diez mil respuestas bajo el lema "I hate Nintendo" o "Abajo XboxOne". Esta muy bien ir en plan "Billy y Jimmy" a darles la paliza (aunque sea virtual) a los chulos del barrio, pero recordemos.. ese matón de hoy, fue la "joven promesa" de ayer y quizá mañana la "añorada empresa"

JOSUA CKULTUR

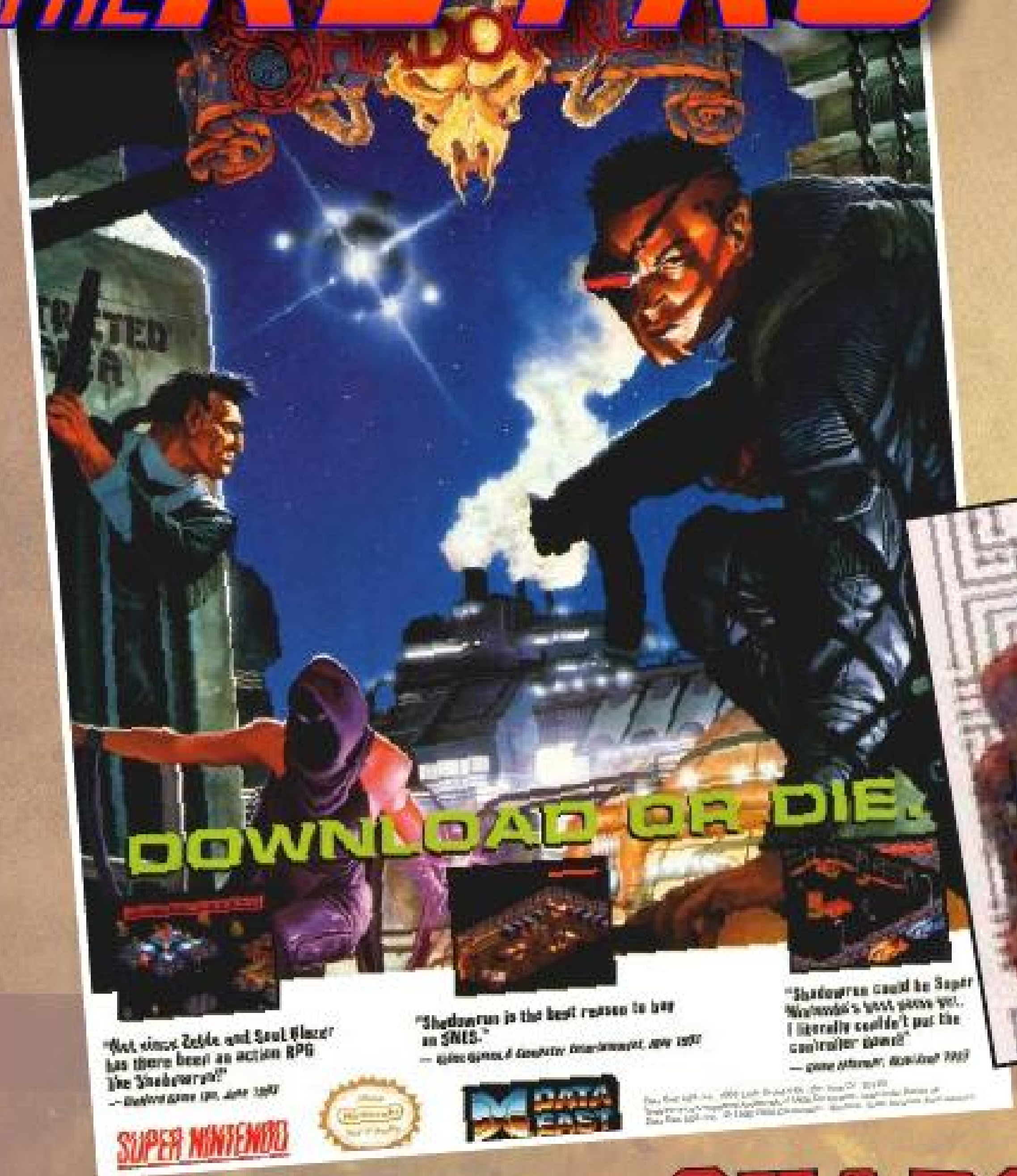
RETROENTREAMIGOS.COM

BACK TO THE RETRO

LA FICHA

AÑO 1993
COMPAÑÍA DATA EAST
PLATAFORMA
SUPER NINTENDO
GENERO ROL

SETH GARAMONDE





SHADOWRUN

Donde la magia y la tecnología forman parte de la sociedad por igual.

Shadowrun fue un juego aparecido en Super Nintendo de la mano de Beam Software en el año 1993. Este juego está basado en la franquicia de juegos de mesa de FASA Corporation (aunque actualmente ha cambiado de manos). Este juego y otro que encontraremos en Megadrive inspiraron al actual Shadowrun Returns.

Controlamos a Jake Armitage (al que veremos de nuevo en Shadowrun Returns), que en mitad de una misión sufre un intento de asesinato pero es salvado por una chica desconocida en el último momento. De hecho, es dado por muerto y se despierta en una cámara frigorífica asustando así a los forenses. Sin memoria y desorientado, deberá luchar por averiguar cual era su misión y el motivo de su intento de asesinato.



La Matriz, el Minijuego de hackeo de los Deckers



La "Hoja de personajes", mejorable con Karma

Shadowrun se desarrolla en un mundo ciberpunk donde la magia y los seres mitológicos han hecho su aparición en el mundo y las mega-corporaciones son las que lo controlan todo. Elfos, orcos, trolls y enanos coexistirán con nosotros como cualquier otro habitante socialmente aceptado.

Con un sistema de diálogos basado en palabras clave, podremos tratar con muchas clases de individuos a lo largo del juego para conseguir información y poder avanzar. Jake tiene talentos chamanísticos, mágia y conocimientos de decker (parecido a los hackers). Podrá infiltrarse en la matriz (algo parecido a internet pero en plan realidad virtual) y hackear ordenadores para conseguir dinero e información.

Gozaremos de una hoja de personajes, con su inventario de objetos como es norma en este tipo de juego. A medida que avancemos conseguiremos Karma, que viene a ser el sistema de experiencia que tiene la franquicia.

Podremos contratar otros Runners (mercenarios como el propio protagonista) para ayudarnos en nuestra misión, por un precio módico claro está. Deberemos cuidar de ellos para evitar que mueran en combate y dependerá de nuestro carisma el tiempo que estén con nosotros. Tener Runners nos permite especializar primero a Jake en combate, por ejemplo, y que otro se encargue de la magia. El tipo de Runner y nuestra especialidad queda en nosotros habiendo opción para lo que se conoce como "leveo", es decir, recolectar experiencia buscando combates aleatorios.



Lo que venga resaltado en diálogo, aparecerá luego entre nuestras posibles preguntas



El sistema Point and Click del juego

Veremos un mundo desde una perspectiva isométrica e interactuaremos con el como si de una aventura gráfica se tratara, aunque nos moveremos de forma habitual haciendo uso del pad. Pulsando un botón hace aparición un icono en forma de mano que podremos usar para definir con qué queremos interactuar. Otro botón hace lo mismo para atacar y otro para mágias.

Los gráficos son correctos aunque ni mucho menos lo mejor que se puede ver en Super Nintendo. Hubiera sido deseable un mayor uso de colores y de transparencias en este juego. La música ambienta muy bien y es acorde a las situaciones.

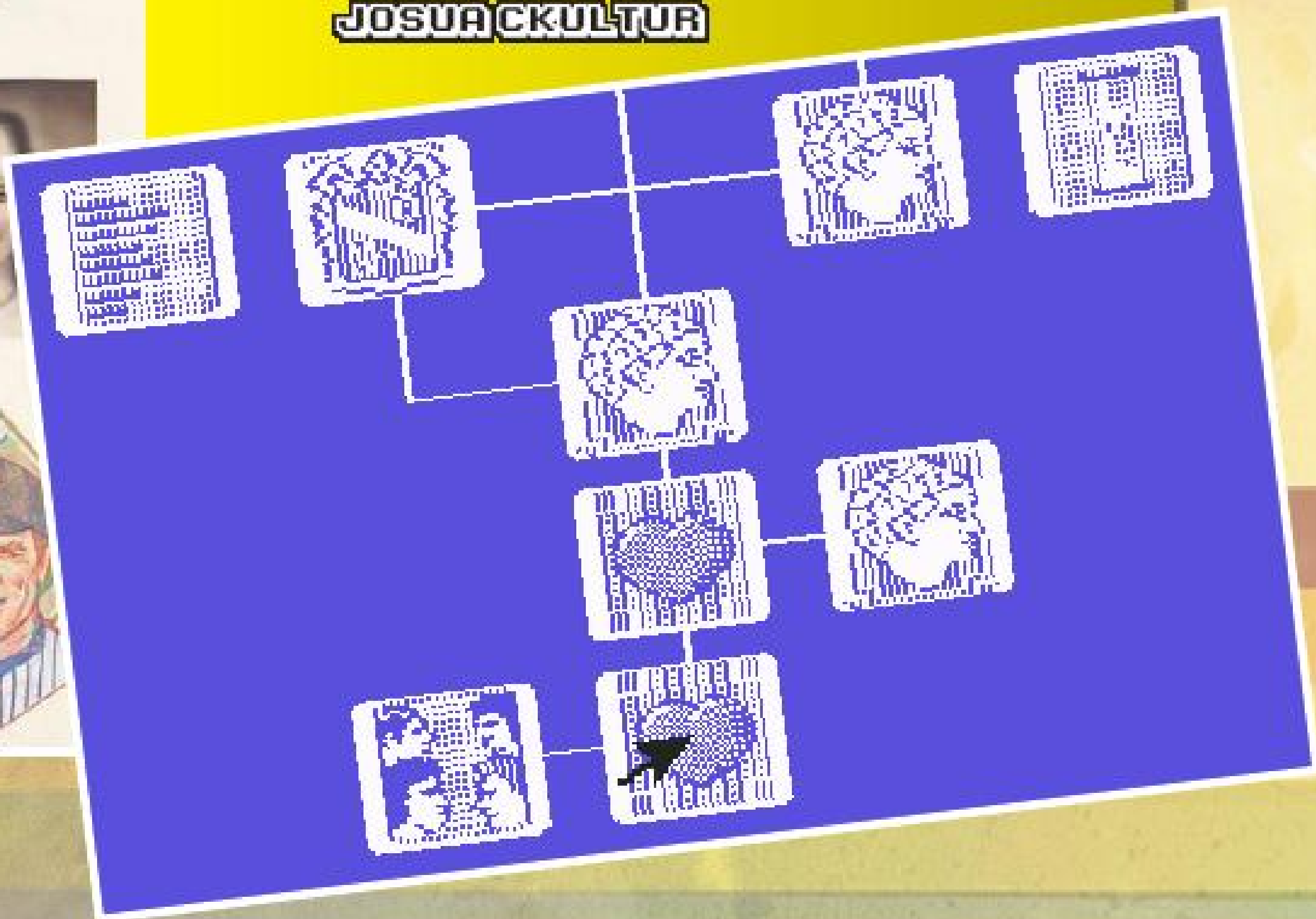
Jugar a esto hoy en día no es demasiado complicado, pero debemos tener claro que no estamos hablando de uno de los mayores exponentes gráficos de la época. Aun con todo es un juego divertido y con un argumento interesante. Yo me atrevería a decir, que sería interesante portarlo/mejorarlo para una consola táctil como la Nintendo 3DS.

LA FICHA

AÑO 1986
COMPAÑÍA
ACTIVISION
PLATAFORMA
Apple II, Commodore 64, DOS, Mac OS
GENERO
LIFE SIMULATION

JOSUA CKULTUR



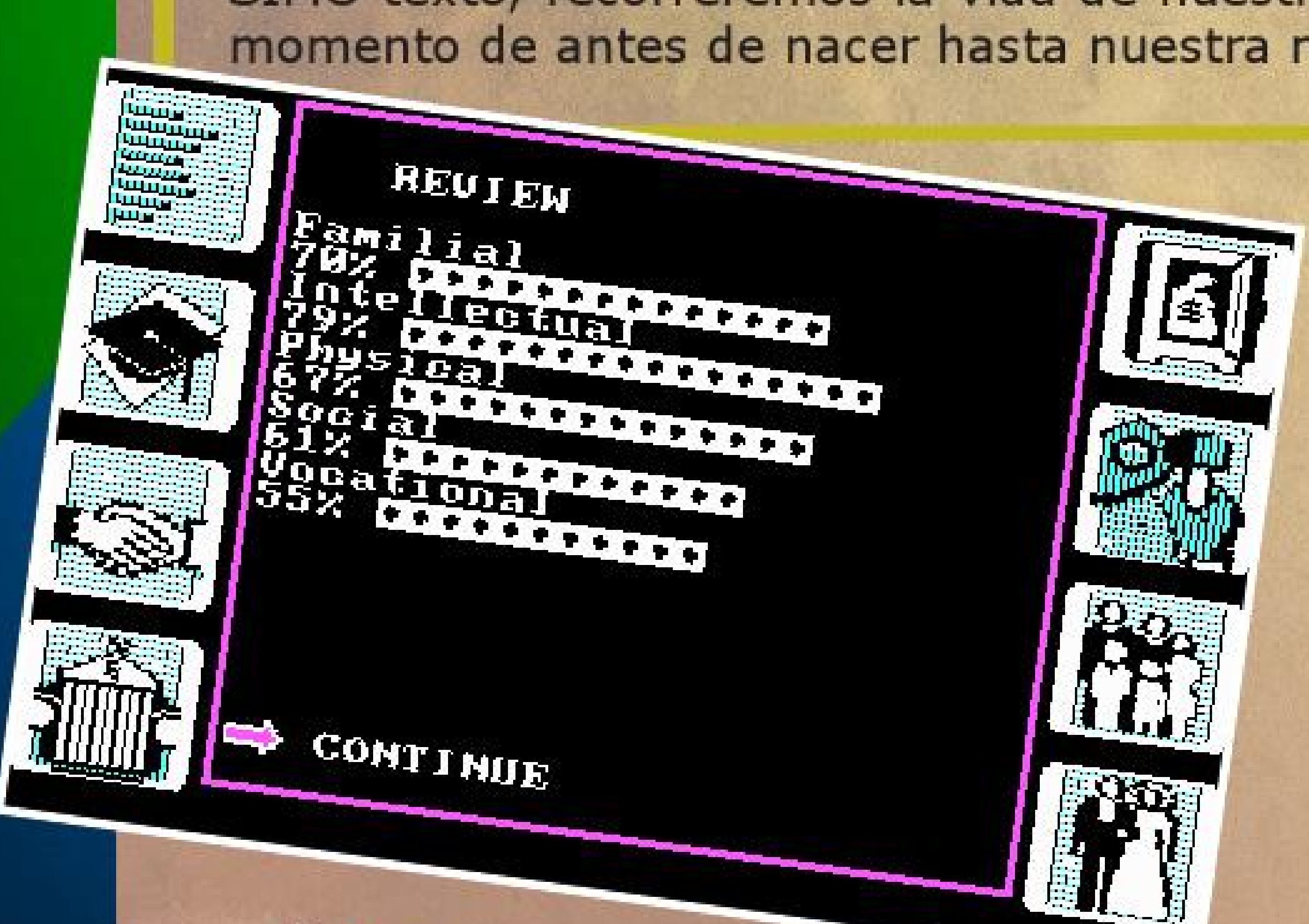


ALTER EGO

El rol definitivo

El juego que hoy nos ocupa, se podría considerar la "experiencia de rol definitiva". En el año 1.986, la empresa ACTIVISION (quien la ha visto y quién la ve), publica este juego en principio para los ordenadores Commodore 64 y Apple II y más tarde para IBM PC. Rompiendo todos los moldes habidos, este juego, editado en dos versiones diferentes (hombre o mujer), nos permite llevar a cabo una "vida" completa a través de un personaje al que nosotros vamos moldeando con cada respuesta que damos a los mil momentos en los que tomamos decisiones.

Con unos gráficos espartanos (como poco), pero un interfaz de iconos y texto.. MUCHÍSIMO texto, recorreremos la vida de nuestro "otro yo" (alter ego) desde el mismísimo momento de antes de nacer hasta nuestra muerte (natural o no).





El juego se subdivide en "edades" tales como la infancia.. adolescencia.. etc. En cada una de esas secciones, nos enfrentaremos a las dificultades propias de nuestra edad… tales como lidiar con los padres, familiares, juguetes, amigos… peligros y .. atención.. en la adolescencia momentos con una sexualidad más implícita que explícita. No obstante, nuestra sociedad (y especialmente el puritanismo americano actual) hubiese impedido que se publicase hoy tal como se hizo en su momento. Por supuesto, este juego fué un éxito de crítica pero no de ventas en su momento. Aquí en Europa ni siquiera se publicó y en España… ni hablemos. El juego tenía como soporte físico disquetes de 5.25 pulgadas, por lo que tan solo estuvo al alcance de los pudientes americanos. Por supuesto, la barrera del idioma (el juego está en absoluto inglés y su comprensión completa es esencial) impidió que casi nadie pudiera catarlo incluso aunque llegase por medios "alternativos".







Aquellos que tuvimos la rara oportunidad de saber algo de inglés y tener unidad lectora de discos, nos enfrentamos a una experiencia difícil de contar:

¿Es como la vida real?: .. si.. y NO.
¿Puedes hacer lo que sea.. como en GTA?: . NO… pero al mismo tiempo SI
¿Pero de qué trata?: Es como la vida. La vida de otro.. y la tuya al mismo tiempo

Personalmente, he tenido el placer de rejugarlo varias veces y al mismo tiempo, ver a personas cercanas jugarlo también. Os aseguro que el rostro de un amigo, cuyo "alter ego" fue raptado con cinco años de un parque infantil y cuyo cuerpo maltratado apareció muerto días después, reflejaba la incredulidad propia de una experiencia casi real. Porque en este juego.. si… se puede morir… y puedes tomar todas las decisiones equivocadas si lo deseas… pero las consecuencias te van a llegar en breve. ¿Comprar alcohol siendo menor con un carnet falso?...TU decides. ¿Ir casa de de aquella señora que has conocido en la playa y que te pidió que le pusieras crema?.. TU decides. Trabajar en un lavacoches y tener dinero o seguir estudiando?.. TU decides.

El mejor modo de disfrutar esta increíble experiencia es mediante navegador en www.playalterego.com (gratuito) o bien mediante emulación. Si superáis la barrera del idioma, os lo aseguro... no podrás olvidarlo.

JOSUA CKULTUR

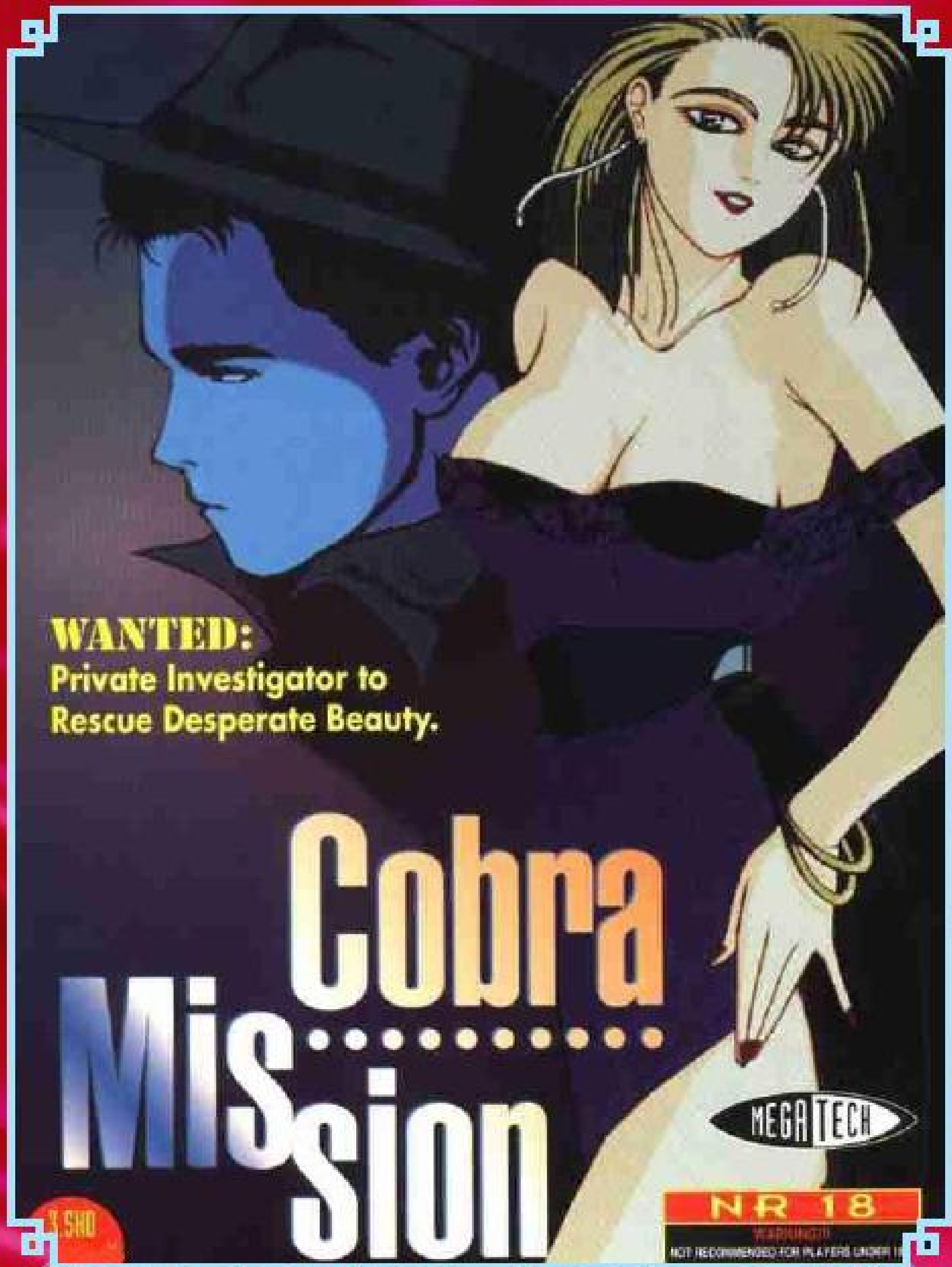
La Zona Picantona

COBRA MISSION

PANIC IN COBRA CITY

Cuanto daño hacía el codificado del Canal +... Cobra Mission se convirtió en un auténtico vicio oculto para los adolescentes de principios del 90. En plena explosión del anime en nuestro país y con películas como Urotsukidoji que ambientaban las reuniones con amigos una vez que los padres se iban, este juego era el complemento perfecto.

Además de sus divertidos juegos sexuales, para un servidor era la primera vez que me ponía a los mandos de un RPG... y menudo estreno. Mi "virginidad" recorría las calles de Cobra City de la mano de JR y su "amiga" Faith, trantando de descubrir el porqué de las extrañas desapariciones de chicas... y entre tanto una cana al aire no se la quitaba nadie. Este es un claro ejemplo de lo traicionera que puede ser la memoria: sí solo recuerdas las escenas íntimas bien, pero una vez refrescas el resto del juego pierde todo su encanto... MIRAD!!!



Megatech Software lanzaba en 1991 para Japón esta obra magna del eroge, un juego para MS-DOS que llegaría un año después a nuestro país perfectamente doblado al castellano.



La mítica escena de la playa nudista... todo un descubrimiento para nuestros ojos



Los combates a golpe de click. ¿Quién no recuerda a Kaiser?



La parte interesante, calentar a la chica era todo un reto... o no



Aquí es donde el juego perdía todo su encanto... el mapa de Cobra City

SALVADOR VARGAS
PICHUMALAGA

X 25 pesetas — After Burner



Amigos recreativeros, bienvenidos de nuevo a vuestro verdadero mundo después de unas merecidas vacaciones para nuestra revista que este mes cumple su primer año. Y para lavarle la cara un poco a nuestra sección de recreativas, vamos a tratar hoy más que a un juego, a una experiencia en sí, nuestro querido y olvidado After Burner.

El juego en si tenía complicaciones bastantes limitadas, pero eso sí, una endiablada dificultad solo comparable a su jugabilidad. Un mata marcianos disfrazado sobre un entorno que nos hacía creer que estábamos recorriendo enormes pantallas, cuando en realidad se trataba de un Scrooll horizontal y vertical llevado a un mueble que supo recrearlo a las mil maravillas. Además, en aquel año, 1987, Tom Cruise en Top Gun o el mismísimo E l Trueno Azul, hacían que todavía entrara mas por los ojos un arcade cuyo planteamiento era bastante llamativo, tanto por sus gráficos, jugabilidad y puesta en escena. Eso sí, dejemos de un lado las 25 pesetas, pues el paseíto por los mares, selvas y cielos de SEGA mientras nos machacaban a disparos costaba, por aquel entonces, sus correspondientes 100 pts.

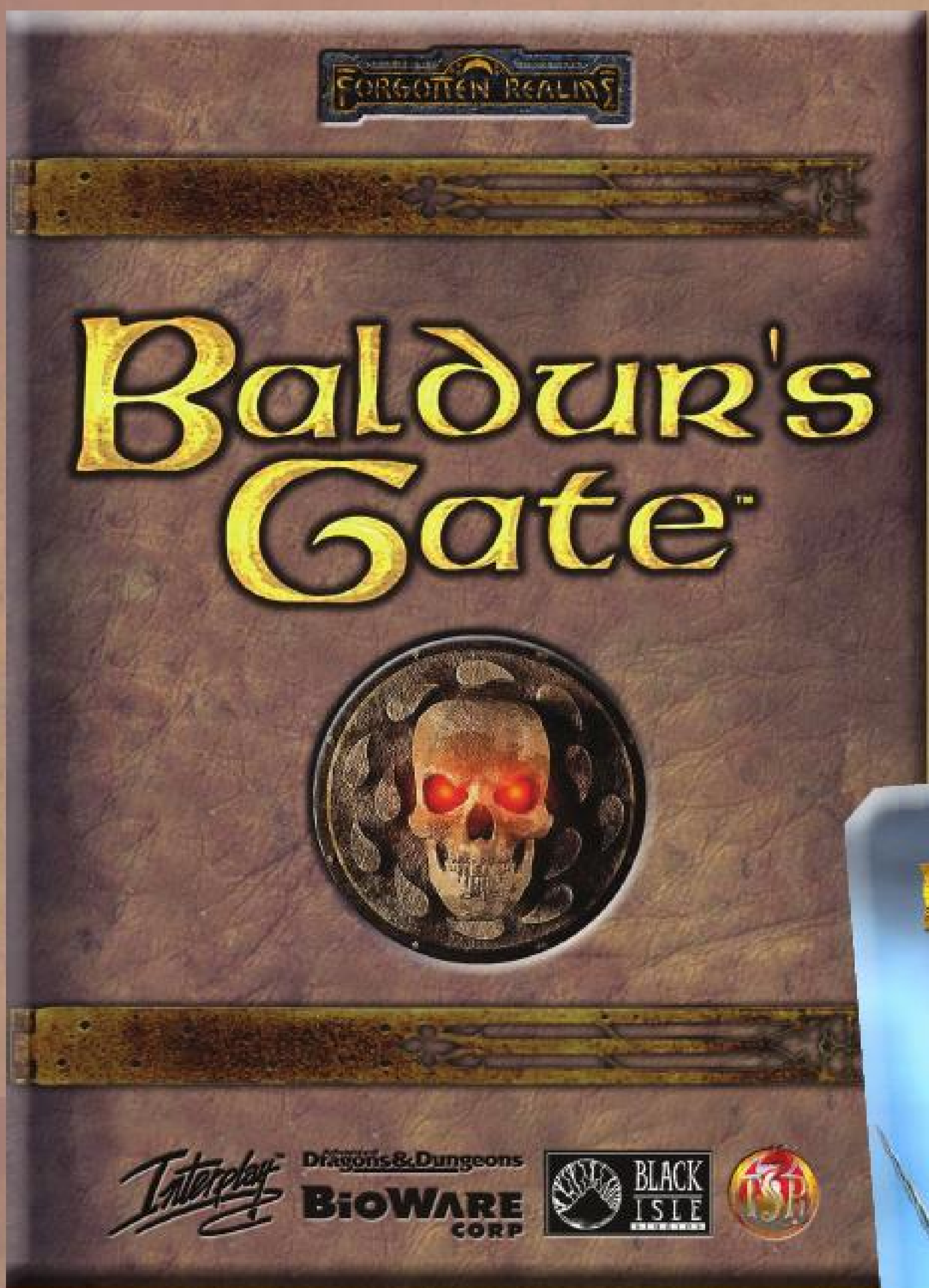


Pero lo que verdaderamente gusto a los habitantes de los salones no fue ya el juego en sí, si no aquel mueble, hoy pieza de coleccionista, eso sí, coleccionistas con dinero, que salió sobre el 89-90 aquí por nuestro país. Uno de ellos solo contaba con un joystick que movía nuestro asiento mientras manteníamos fija la mirada sobre el monitor y, otro muy distinto, el que se movía muestro F-14 Tomcat.

Después tuvo varias versiones, además de su mueble también sus conversiones, unas pésimas como la de Amstrad o Amiga, mientras que unas muy buenas, como las de Master System y 32x,(evidentemente SEGA barría muy bien su casa), y las de Commodore y NES. Aunque el verdadero espíritu de este juego consistía en sus muebles, sobre todo el llamado 360, en el que te hacía sentir completamente dentro de tu F-14. Sus luces y avisos de ataque, que no hacían sino desorientarnos mas pero, daba igual, molaba encontrarse perdido ante semejante despliegue de entretenimiento, eso sí, prematuramente olvidado en nuestros salones, pues, la competencia era dura, y lo que había eran pocos duros.



PITI QUINTELA



LA FICHA

LANZAMIENTO: 1/10/1998
COMPAÑÍA: Bioware
PLATAFORMA: PC
GENERO: Rol
VOCES: Español
TEXTOS: Español



DAVID PARDINA

El señor de la muerte perecerá, pero en su caída dará vida a una progenie mortal que sembrara el caos a su paso.

Debido al gran cumulo de lectores de la saga Reinos Olvidados, Wizards of the coast, como empresa editorial que es, permitió a la empresa Black Isle de Bioware realizar el juego y con gran tino, hemos de añadir. El juego se convirtió en una leyenda del genero ROL de su época y de épocas futuras. Baldur´s Gate ha dado diversión a más de dos millones de jugadores, marcando el record de ventas de la empresa en cuestión, y haciendo indirectamente que Wizards of the coast, editorial de los libros de Reinos Olvidados recibiera pingües beneficios. Verdaderamente, lo innovador de esa reliquia, es su sistema de combate nunca visto hasta ese momento, siendo una mezcla de Batalla en tiempo real y batalla por turnos, ya que la simulación del dado con tiro de salvación o daño y las pausas simulan el turno de cada personaje. El juego recibe el nombre de la ciudad «Puerta de Baldur» donde ocurre toda la primera entrega. Pasando por todas las comarcas Limítrofes, como El bosque de las capas, Beregost y Nashkell, y alargando el recorrido en su primera expansión con otros lugares a los que viajar. Pero dejando detalles de lado, lo más importante de la saga es su trasfondo literario o directamente su historia que engancha de menos a más al involucrarte en una conspiración de origen divino.

BALDURS GATE
GAMEPLAY

La historia empieza en una ciudad santuario llamada Candelero. Es una de las cunas de la sabiduría de la costa de la espada, «localidad en la que nos encontramos» y relata como vuestro protector, Gorion, os ha enviado a comprar pertrechos para un viaje que debéis hacer con urgencia. Nada sabes de a dónde ni con quien, pero pronto descubres que es por vuestra causa. A partir de ahí debéis forjar alianzas y enemigos con los que enfrentaros con ellos y has de tener en cuenta que se puede jugar solo o a través de TCP-IP con otros cinco jugadores más. Desde aquí, recomendamos que si no habéis jugado Baldur´s Gate o si lo habéis hecho desde la modalidad TCP-IP, lo hagáis primeramente desde la modalidad jugador único, ya que una de las mayores riquezas de este maravilloso mundo radica en los PNJ compañeros que vamos encontrando por el camino.

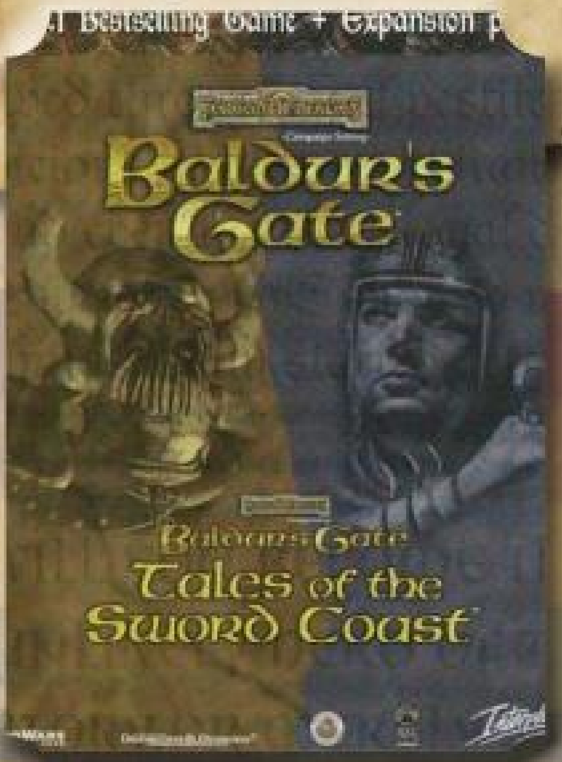


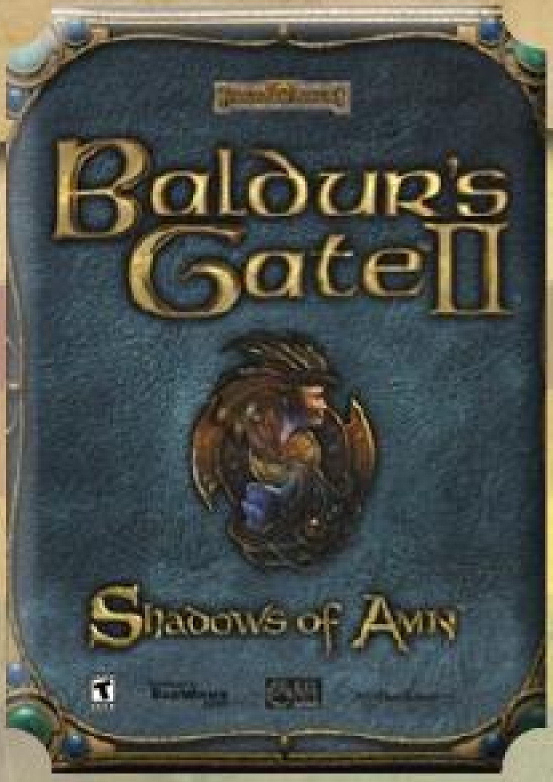


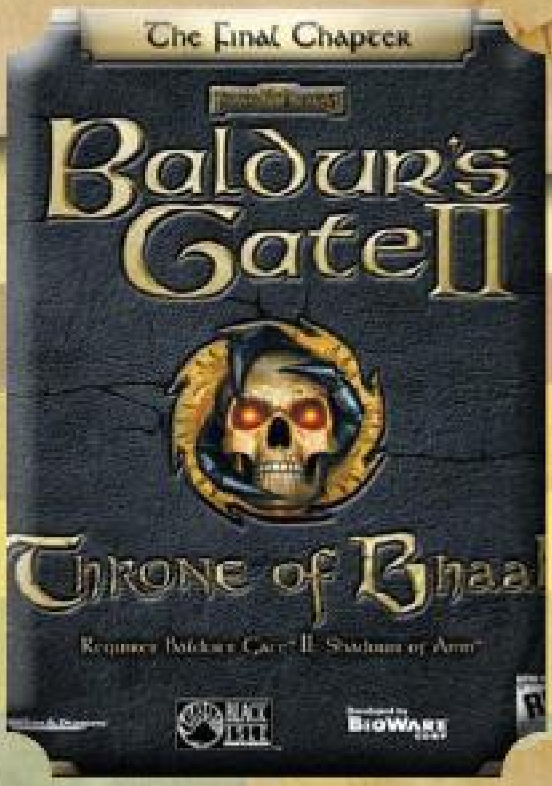
Al crear un personaje, descubriréis la gran variedad de este juego que está en la multitud de clases y razas que podéis escoger, así como alineamientos, aptitudes y actitudes. Podéis elegir desde ser Humano, Elfo, Semiorco, Enano, Semielfo, Gnomo o Mediano. Pero no es todo, dentro de cada raza, a excepción de los humanos, también hay diferentes Clanes. Puedes ser Elfo del sol o Elfo de la luna, Enano Escudo, Enano dorado o Enano Duergar o si odias a los enanos, puedes elegir ser uno de los Gnomos Svirfneblin o un Gnomo de las rocas; cada uno con sus beneficios y penalizaciones. Además, también puedes elegir diferentes clases de Guerrero, Mago, Ladrón o caballero, que van desde un guerrero Kenshai o un Mago nigromante, a un Ladrón caza recompensas y un Caballero inquisidor. Las aptitudes se basan, al igual que el sistema de combate, en un sistema de lanzamiento de dados, que aunque tedioso, resultara gratificante a más de un purista que aún no haya probado el juego en cuestión. La opción de los alineamientos es verdaderamente acertada, ya que dependiendo de tus acciones puede variar o empeorar, haciendo que tus seguidores se enfaden contigo o directamente sean más leales a ti si son afines en alineamiento o están de acuerdo con tus decisiones. Hay que tener presente que pueden poner precio a tu cabeza si cometes asesinatos o robos, y contra mas infamia, más complicado resulta moverse por las ciudades para completar misiones ya que la guardia te atacara nada más verte y los PNJ no querrán ni darte los buenos días. Menos mal que siempre puedes ir a un templo y por un módico precio limpiar tu nombre.

LA SAGA

Uno de los villanos de juegos más carismático y poderoso de los RPG aparece pronto para asesinar a tu querido padre y así, involucrarte en una de las aventuras más grandes y completas que hemos tenido el placer de jugar. Un caballero del caos como Sarevok es el causante de tu desgracia y de ahí hasta el final de la primera parte y su expansión llamada «The Tales of Sword Coast» decidirás tú en todo momento que hacer y cómo hacerlo para descubrir porque y quien es el bastardo asesino de tu querido Gorion. Quien te acompañara y como irá armado y vestido.
Baldurs Gate también tiene una segunda parte con una expansión que, lamentablemente, da por terminada toda la saga. Debido a que en la primera parte cerramos el capítulo de Gorion y Sarevok, en la segunda parte ya sabemos quiénes somos y porque nos ocurrió semejante desgracia. Pero a pesar de lo que puedas creer no estas a salvo y aunque tengamos en cuenta el título de la saga, esta versión no trata de Puerta de Baldur, sino de la ciudad del sur conocida como Amn y zonas limítrofes. Si con la primera parte de Baldur´s Gate se sobraron, con la segunda hicieron aún más grande su leyenda.







Incorporaron al completo todas las reglas de AD&D «Advanced Dungeons & Dragons» que hacen que tengamos enfrentamientos con varias de las bestias más salvajes de Faerûn. Desde Doppelgängers asesinos a Dragones y demonios. El árbol de selección de personajes es aún más extenso que en la primera parte y las armas y pertrechos más numerosas. Las clases y razas tienen más aptitudes y desventajas y las zonas a explorar así como los diálogos y misiones secundarias aumentan exponencialmente. El éxito de la segunda parte superó con creces a la primera, ya que aunque se dice que segundas partes nunca fueron buenas, en este caso Baldur´s Gate II: Shadows of Amn, superó a su predecesora con fuerza. Esta vez, descubrimos que tenemos un nuevo enemigo a batir, «Jon Irenicus, un poderoso hechicero del que no sabemos nada pero que parece saber bastante más de ti que tú mismo». Tus pertrechos y objetos conquistados en la primera parte han desaparecido y tu antigua banda de viaje esta igual de encerrada que tú, Así que tu tarea es liberarte, liberar a tus aliados y salir de ahí lo antes posible. Al igual que en la primera parte, las elecciones y las formas de jugar dependen enteramente de ti. De ti dependerá el hacer misiones secundarias, el fiarte de tus aliados y el tenerlos contentos haciendo lo que marca su alineación moral, o la tuya propia. Desde este punto puedes entretenerte con los diferentes romances que hay en esta segunda parte. La ambientación de los magos, con el método de aprendizaje y descanso, esta bordado para todo aquel purista del rol que quiera matar unos cuantos ogros, y desde luego, son dos juegos completos con sus dos correspondientes expansiones, Throne of Bhaal es la expansión del Shadows of Amn y termina muy bien una saga verdaderamente memorable

OPINION NSG

Objetos épicos, herencias perdidas, mazmorras enormes y grandes enemigos y aliados es lo que te espera en este gran juego, que no dejara a nadie insatisfecho siempre y cuando tenga un buen estomago para digerir los decepcionantes gráficos 3D renderizados sobre el llamativo 2D del motor Infinity de Bioware. Es cierto que el juego es una reliquia, es cierto que aquel que lo conoció en su momento no tendrá ningún problema a la hora de jugarlo nuevamente, pero si eres un Novel, has vivido en una burbuja y no conoces al rey del rol digital, entonces te diré que el juego se mueve con un motor gráfico inventado a finales de los años 90 por una compañía innovadora en la rama del RPG, pero dentro de un mundo en el que no dejan de mejorar la tecnología digital, quince años son muchos años. Desde aquí queremos recomendarte que no te dejes llevar por las tendencias gráficas, porque juegos con este motor gráfico han roto todas las expectativas dentro del mundo clásico del rol. Juegos previamente elaborados se han basado enteramente en historias como Baldur´s Gate e Icewind Dale, que son sagas hermanas. Como ejemplo de otro gran juego de rol con el mismo motor gráfico, tenemos el Planescape: Torment, de los mismos creadores y con el mismo motor gráfico Infinity.



Grandes obras maestras con más de diez años a sus espaldas, que seguro que no tienen nada que envidiar a grandes juegos contemporáneos como Dragon Age o Mass Effect en lo que a historia se refiere. En definitiva, un gran juego de rol que termina siendo una gran historia para recordar. Un trasfondo que tiene como acompañante toda la literatura de Wizards of the coast con sus héroes y villanos haciendo un cameo. Una banda sonora nada desdeñable, desde sus canciones repetitivas haciendo que la tensión te invada mientras peleas con dragones, como los violines y jolgorios que hacen de tradicional acompañamiento a los taberneros que suelen fardar de «tener la posada más limpia que el trasero de un elfo». Con una jugabilidad del todo intuitiva y sin sobresaltos, hay que añadir que toqueteando el HUD aprendes lo que tienes que aprender, desde detectar trampas a escabullirse en las sombras o expulsar muertos vivientes. Digamos, que la única pega es su apartado gráfico, pero desde aquí esperamos que lo juegues y nos digas que es lo que te parece a ti.

AQUELLOS MARAVILLOS AÑOS 1978

POR ANDREY ALFONSO

El gran auge de los videojuegos como industria se iniciaría en la década de los 80, pero es importante señalar que en los años previos, sucedieron ciertos acontecimientos importantes que desencadenaron el engrandecimiento del sector, como uno de los más poderosos del planeta. Son más de tres décadas que nos separan de este año, así que vale la pena hacer un pequeño recuento de lo que sucedió en 1978.

El mercado reportaba una colosal cifra de 454 millones de dólares y comenzaba la era de oro de los videojuegos gracias a consolas como la mítica Atari 2600, que contaba apenas con un año desde su salida al mercado. Por otro lado aunque no lo creais, Nintendo tambien llevaba un año dando duro en el sector, y la Nintendo Color TV Racing 112, se concibe como la tercera máquina de Nintendo, con una propuesta muy vanguardista al incorporar un volante como control para poder jugar las carreras de coches.



Aunque 1978 aun nos guardaba sorpresas, ese año nos trae la fundación de una de las empresas más veteranas en la industria del videojuego, la SNK “Shin Nihon Kikaku” que se convertiría con el pasar de los años en una de las reinas de los juegos Neo Geo en los salones recreativos.

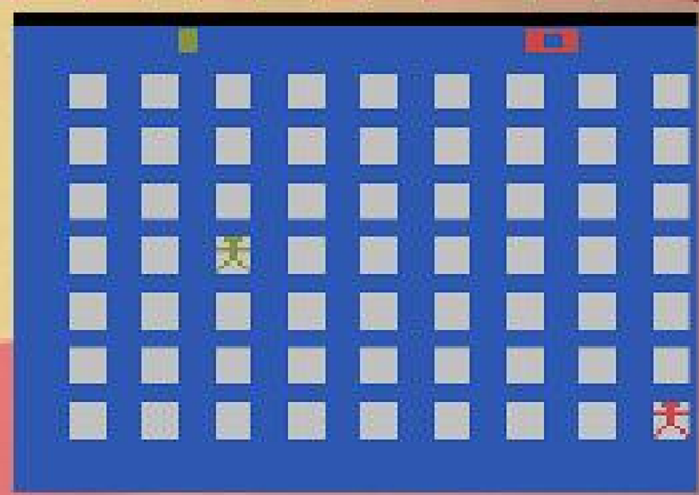
SPACE INVADERS





Lanzado por la compañía japonesa TAITO, que fue fundada en 1953, este juego la catapultó al estrellato de las empresas de videojuegos. El creador del juego fue Toshihiro Nishikado que se inspiró en Breakout, otro clásico, y en La guerra de los mundos (la obra de Herbert George Wells). En el título encarnábamos al intrépido piloto de una nave que defendía al planeta de una invasión alienígena. El juego salió para las salas recreativas en 1978, siendo un éxito absoluto, y un par de años después apareció en la sobremesa de Atari con un éxito idéntico, aunque siempre existió un pequeño problema, los derechos de autor del título, y es que estos no se realizaron en su debido tiempo y provocó que salieran numerosos clones dispuestos a aprovecharse del bombazo.

FLAG CAPTURE



Este juego para uno o dos jugadores, diseñado por Jim Huether es más bien un antepasado de Buscaminas, pues su mecánica consiste en ir avanzando por una serie de cuadrados que indicaban, mediante números y flechas, que tan cerca se encontraba la bandera del rival. Setenta y cinco segundos era la duración de cada round, durante el cual los participantes se desplazaban por el tablero de 9 columnas y 7 filas, que guardaban a veces sorpresas desagradables como bombas, que hacían que el jugador que la encontrara tuviera que comenzar de nuevo la búsqueda. Al finalizar el tiempo, quien hubiera encontrado más banderas era, obviamente, el ganador de la contienda. A pesar de su sencillez y simplicidad, el juego tenía un alto poder adictivo en su época, sobre todo cuando se jugaba a nivel competitivo.

SUPERMAN



Al igual que el primer superhéroe de los comics, Supermán llegó al mundo de los pixeles para comenzar las batallas épicas contra las hordas del mal. También podemos afirmar que este es el primer videojuego basado en una película, aunque argumentalmente no tiene nada que ver esta, sin duda, se aprovechó de la primera adaptación de la cuatrilogía protagonizada por Cristopher Reeve acerca del hijo de Kryptón.

La trama trae, como no, al alopécico Lex Luthor, que ha destruido el puente y entrada principal de Metrópolis, por lo que Supermán se ve obligado a sobrevolar la ciudad para detener los planes siniestros de Luthor. No falta nadie, incluso Lois Lane aparece cada vez que nos intoxicamos con kriptonita para darnos un beso con propiedades curativas. Un título bastante entretenido aun teniendo en cuenta las limitaciones del momento, y que aun así incluía algunos poderes del hombre de acero como volar, la súper fuerza o los rayos X.

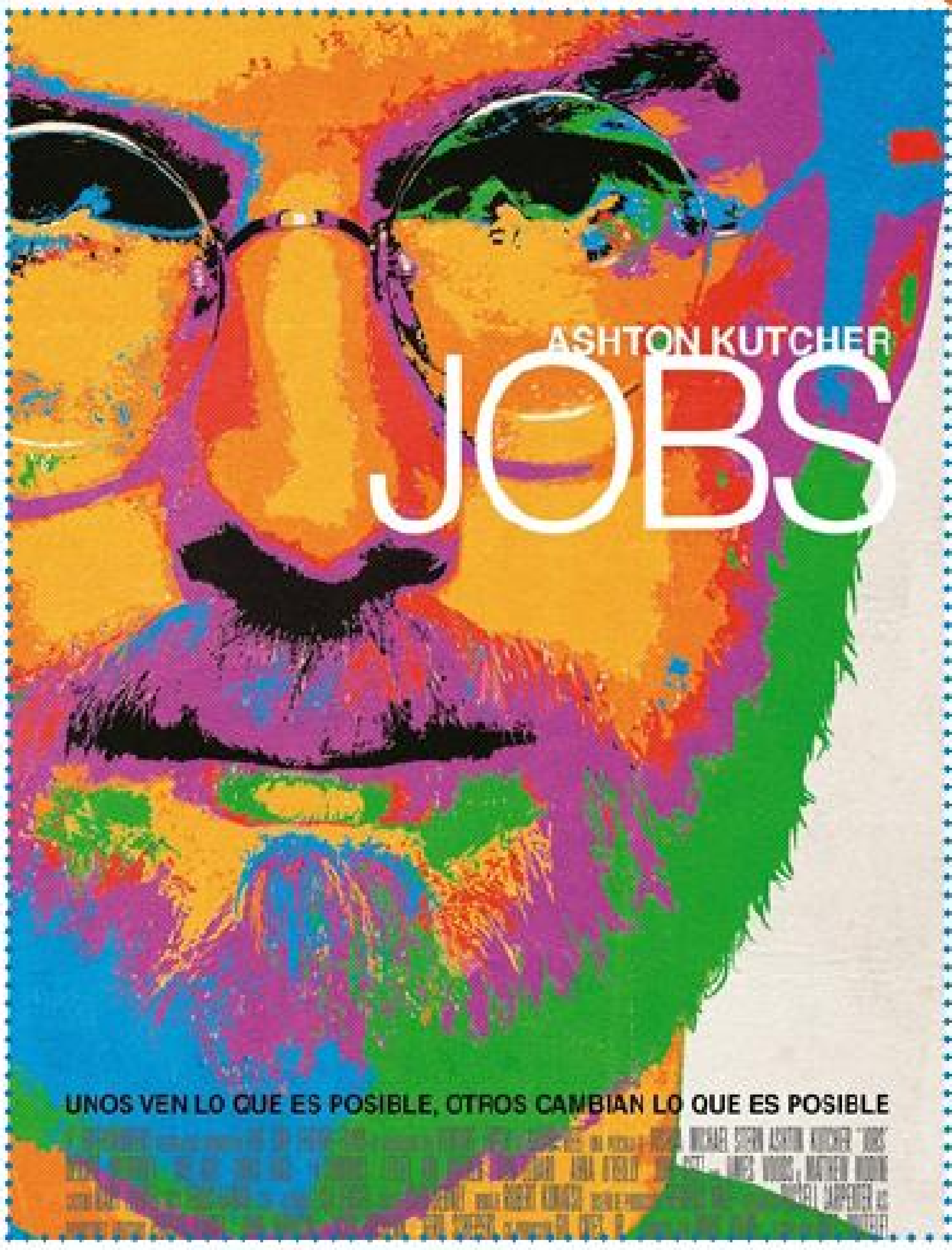
SNAKE



El juego que llenó horas de entretenimiento en los primeros e inmortales Nokia, fue lanzado al mercado también en este año. El juego consiste en una larga línea que personifica a nuestra serpiente y cuyo objetivo es "comer" alguna fruta que aparece aleatoriamente a lo largo de la pantalla. Dicha fruta es representada por un cuadro sencillo que hace que cuando sea engullida, se aumente el tamaño de la linea, con lo que la dificultad del juego aumenta gradualmente ya que el jugador no puede detener el movimiento de la serpiente y esta no puede quedarse atrapada con su propio cuerpo, así que los reflejos y la estrategia estan a la orden del día.

Nosolo DE JUEGOS VIVE EL GAMER

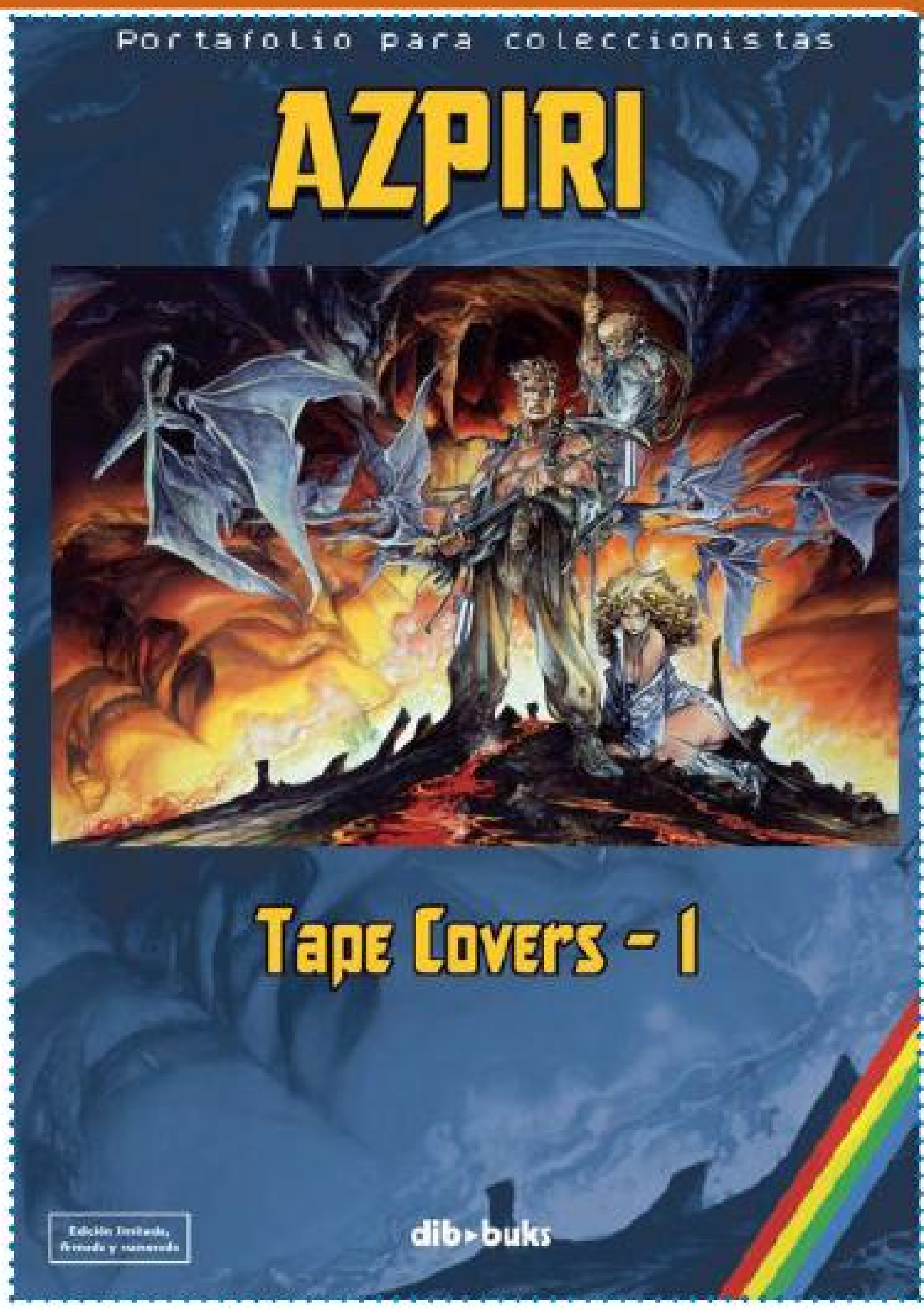
CINE - JOBS
Estreno en España: 20/09/2013
Productora: Five Star Feature Films
Director: Joshua Michael Stern
Guión: Matt Whiteley
Reparto: Ashton Kutcher, Josh Gad, James Woods, Dermot Mulroney, Ron Eldard, John Getz, Lesley Ann Warren, Matthew Modine, J.K. Simmons, Lukas Haas, Kevin Dunn
Sinopsis:



Bajo el título 'jOBS', la película protagonizada por Ashton Kutcher como el visionario icono de Silicon Valley intentará arrojar luz sobre los momentos más decisivos de Steve Jobs, sus motivaciones y las personas que estuvieron con él en todo momento. La película abarcará desde sus primeros años como un joven impresionante y a su vez hippie rebelde hasta el momento en el que se propuso cambiar el mundo, y así lo hizo.
Escrita por Matt Whiteley y dirigida por Joshua Michael Stern ('Swing Vote', 'Neverwas'), para esta película se ha utilizado un equipo de expertos investigadores que se han basado en una investigación exhaustiva y varias entrevistas con los amigos, colegas y mentores que harán que la imagen de Jobs sea lo más veraz posible.
jOBS repasará los 30 años más decisivos de la vida de Steve Jobs, vistos a través de los ojos de sus colegas y amigos. Veremos cómo era Jobs realmente, su carácter, impulsado por un intenso diálogo para una historia que es toda una epopeya, ya que será un retrato sumamente personal de la vida de Steve Jobs.



LITERATURA - AZPIRI, TAPE COVERS 1
Serie limitada de 500 ejemplares.
Precio: 25 euros
Hazte con un trozo de historia... La imaginación del maestro Alfonso Azpiri en los videojuegos que marcaron toda una generación...
Azpiri - Tape Covers es un portafolio en una edición de coleccionista (limitada, firmada y numerada), que incluye 8 impresiones de carteles realizados por Azpiri para videojuegos: Titanic, Abu Simbel Profanation, Camelot Warriors, Army Moves, Phantis, Viaje al Centro de la Tierra, La Colmena y SirWood.





merchandising- Figuras

Aunque muchos de nosotros ya peinemos incluso canas (el que tenga pelo), una de las cosas que mas gusta al fan no es otra cosa que las figuras de acción, personalmente me fascinan esas ediciones coleccionistas con tal o cual figura, aunque en la mayoria de los casos, cuando la ves finalmente, parece pintada por un ciego bailando reaggeton, y la decepción recorre tu cuerpo. Aun así, nos queda la posibilidad de comprar esas grandiosas figuras creadas por terceras compañias y que esperan el desembolso de tu dinero. Y es por ello que traigo novedades que podreis encontrar en breve en vuestras tiendas mas especializadas.

La Hechicera de Dragon's Crown.



Con el juego a la vuelta de la esquina, no hay nada mejor que tener esta figura en tu vitrina, aunque no se si la gravedad no tumbará la figura. ¿el precio?Unos 90 euros por estas tetas.. digo, esta figura

Claptrap con esmoquin.



Con su bombin y su traje, tendremos al personaje mas odioso de todo Borderlands hecho todo un señor. Lo trae Neca Toys y el precio estimado está en los 20 dolares.

Figuras Team Fortress.



Aunque no estan todos, en principio, Neca nos trae a Heavy, Demo, Soldier y Pyro, en un par de colores, asi que toca soltar pasta para poderte echar una "partidita" con el sobrinillo. Unos 20 euretes por unidad.

ASESINATO EN 8 PIXELES
CAPITULO 2
POR XAVIER MUÑOZ



Cuando abrió los ojos, lo primero que hizo fue buscar a tientas un cigarrillo. Moviendo torpemente el brazo logró encontrar el paquete de tabaco en su mesita de noche, lo cogió, lo abrió, sacó un pitillo y el encendedor. Su cuerpo le pedía desesperadamente nicotina, así que no tardó en ponerse el ansiado objeto en los labios para prenderle fuego. La primera calada le sentó a gloria e intentó retener ese pequeño placer, que se convertía muchas veces en lo mejor del día, lo máximo posible dentro suyo.

Tras soltar el humo, un repentino ataque de tos hizo que saltara de la cama para sentarse en ella e intentó apaciguarlo lo antes posible. Este ataque duró más de lo normal y por unos instantes se planteó en dejar el tabaco, aunque la idea se le esfumó de la cabeza tan pronto se recuperó. "A la mierda" – Pensó – "Si tengo que dejar lo único que me da placer en esta vida, ya puedo empezar a buscar una cuerda bien fuerte".

Se dirigió con cierta pesadumbre hacia el baño y el pequeño armario con puerta de espejo le devolvió la mirada. Una mujer de treinta años la observaba con vista cansada. Las arrugas prematuras que le habían salido, juntamente a unas ojeras que casi eran permanentes hacían que la gente siempre le pusiera mucha más edad de la que realmente tenía, aunque ciertamente podía cuidarse un poco más. Su pelo, antaño una explosión caoba rizada, le caía desmelenado con restos de tinte en las raíces. Ahora tenía su color natural, un castaño apagado que antes odiaba y con el que ya había aprendido a convivir.

Sus ojos, azules hace muchos años, parecían haberse vuelto del color del cielo cuando va a llover y sus rasgos faciales se habían acentuado hasta dejarle las facciones muy marcadas. Culpa de ello lo tenía el haber perdido tanto peso desde el accidente, aunque sin duda "él" era quien se llevaba la culpa. No tenía duda, en cuanto lo volviera a ver, había jurado hacerle el máximo dolor posible.

- No te castigues más Lena – Se dijo a sí misma-. Te han jodido bien, acéptalo.

Tras ducharse y tomarse un café con leche, acompañado de otro cigarrillo, miró el reloj para no hacer tarde al trabajo. Esa era una de las mejores cosas que tenía, ocho horas que la alejaban de su mundo mientras se dedicaba a pasar productos por una cinta y cobrar por ello. Era cajera en un supermercado, seguramente el trabajo con quien nadie soñaría en su infancia, pero le pagaba las facturas, le permitía subsistir y con eso ya se conformaba. Volvió a mirar el reloj y aunque aun era un poco pronto, decidió salir ya de casa, caminaría con calma hasta su trabajo y disfrutaría de otro cigarrillo.

Cuando abrió la puerta de su piso un haz eléctrico le recorrió todo el cuerpo y la inmovilizó. No podía mediar palabra. Allí, plantado en su puerta, estaba él. Ataviado con su camiseta gris, su barba de dos días y su puto anillo colgando del cuello. Hacía apenas media hora se juró hacerle todo el daño posible y ahora, que lo tenía delante, no podía hacer más que quedarse embobada mirándolo sin mediar palabra.



- Hola Lena- Dijo él-. Sorpresa.
- ¿Qué haces aquí? – Balbuceó Lena.
- Quería verte. Sé que no estás pasando un buen momento y quería ver cómo te encontrabas – Mientras hablaba se internó dentro del piso.
- ¿Se puede saber que cojones quieres, Nate? Después de lo que pasó me dijiste que no querías problemas y te largaste. Y ahora, tras cuatro meses, vienes como si nada hubiera pasado.
- Sé que la cagué y sé que estuvo fatal lo que te hice pero necesito que me hagas un favor. Voy un momento a la cocina que me muero de sed.

En ese momento todo el dolor, toda la rabia y toda la impotencia se apoderaron de Lena. No solo ese cabrón la había utilizado y la había dejado en su peor momento, sino que ahora venía a pedirle un favor por toda la cara. Dejando la puerta abierta del piso, Lena se fue presta a la cocina y lo encontró buscando un vaso. Sin decir nada, le propinó un puñetazo en la cara que lo tumbó al suelo. Tras recobrar el aliento unos segundos, y estando Nate semi inconsciente, lo cogió de la pierna y empezó a arrastrarlo hacia el exterior del piso.

Nate recobró algo de conciencia, sacudió enérgicamente la pierna e hizo que Lena cayera al suelo. Tras levantarse con cierta dificultad le espetó:
- ¡Estás loca! Solo quería que me ayudaras y me recibes de esta forma. ¡Vete a la mierda! – Tras decir eso, el hombre se dirigió hacia la puerta de salida y se marchó.

Lena seguía en el suelo sin apenas creerse lo que había pasado. En menos de cinco minutos se le había presentado el único hombre que había querido y aquél que más daño le había hecho. No solo no se había disculpado por lo que pasó, sino que encima quería que la ayudara. No entendía nada. Lena se echó a llorar.
Tras unos instantes los cuáles solo pudo llorar de rabia, Lena se levantó y se obligó a seguir con su vida normal. Aunque acababa de vivir uno de los momentos más extraños de su vida, no podía volver a ser presa de ese maldito bastardo. Se dijo a sí misma que tenía que dejar esa historia a un lado. Ahora seguramente, después de lo que acababa de pasar, Nate desaparecería para siempre, para su tranquilidad.

Tras volver a abrir la puerta del piso, y ver como esta vez no había nadie, la cerró tras de sí y la aseguró con la llave. Bajó por las escaleras el poco tramo que había hasta llegar a la planta baja y una vez allí salió a la calle.

Vivía en una calle poco transitada, por lo que pudo ver lo que pasó a continuación con extrema claridad. Nate estaba llegando al final de la misma, a una bifurcación, cuando de repente una furgoneta paró a su lado y dos hombres lo agarraron y lo introdujeron dentro. Con suma rapidez, la furgoneta se puso en marcha, tomó la bifurcación y desapareció del campo visual de Lena.

Había sido tan rápido que nadie reparó en ello, menos Lena, que acababa de ver como secuestraban a su ex pareja, Nathan Drake, ante sus propios ojos.

CONTINUARÁ...

Y EL PROXIMO MES...













Y MUCHO MAS...